

MEGAOCIO

Arg. 11
Ed. 20
Febrero 1990
D.P.
800 págs.

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

COMPUTER

Centro: Unidad de 400 págs. + 200 págs. de anuncios

JOYSTICKS

Análisis de los últimos modelos

ELVIRA
La Aventura



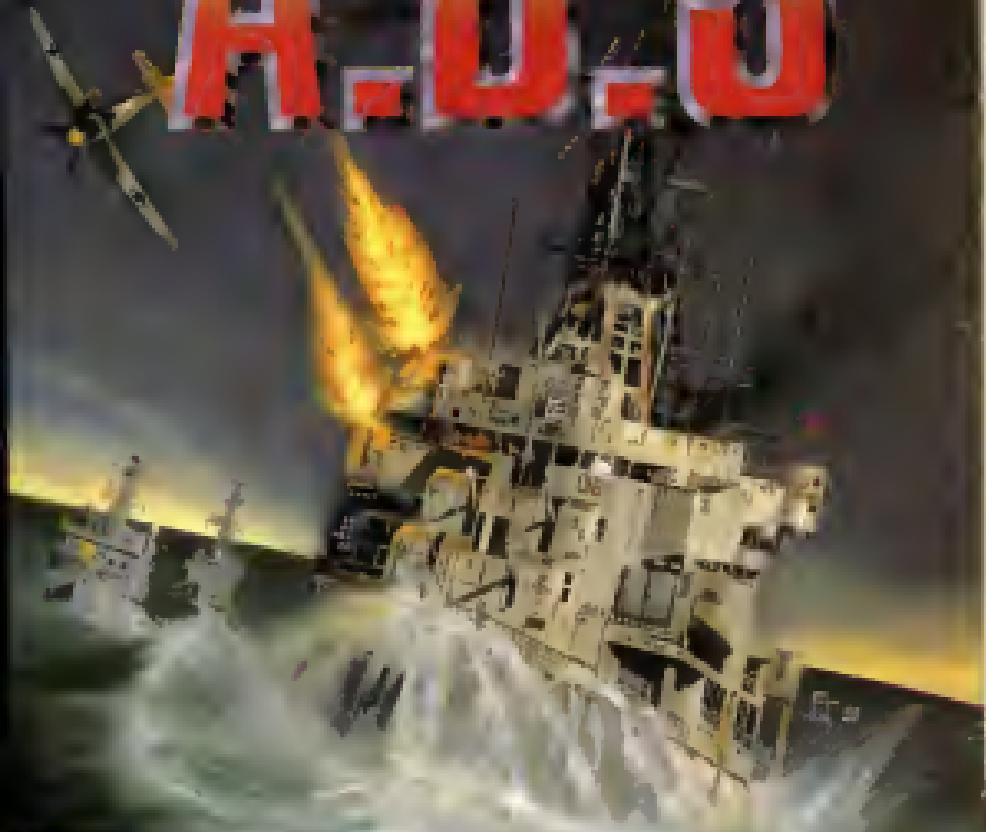
Trucos, Pokes y Cargadores

SOLUCIONES
Paranoid 90



EL MEJOR SIMULADOR DE BATALLA NAVAL EN 3-D

A.D.S.



FUTURA





MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Núm. 25

- 4. Noticias y Actualidad.
- 10. Chip.
Análisis de todos los joystick.
- 18. Juegos.
Alvarez, Night Hunter, Subbuteo, Front Line, Car-Vip, Battle Chess, PGA Tour Golf, Boxes, Commando 2100, Battle Storm y Tournament The Warrior.
- 49. Consolas.
Noticias y Juegos.
- 52. La guía del jugador.
Páginas 90-91.
- 56. Trucos, Polcas y Cargadores.
- 57. Big Chip.
Finalizan los Juegos de Aventuras.
- 59. Amstrad-Sinclair Ocio.
La revista para los "otroñazos" de los 80.
- 60. Trucos CPC.
Páginas 92-93 para tu ordenador.
- 62. Listados CPC.
Almanácal.
- 64. Listados PC.
Síndic.
- 66. Listados CPC.
Tresor.
- 68. Listados Spectrum.
Resuella.
- 72. Correo.
- 74. Compro, Vendo, Cambio.

Editorial

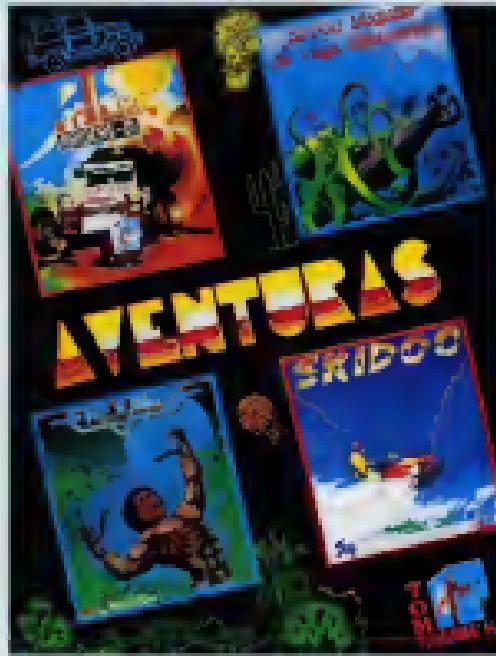
Megajuegos en PC

Por fin, parece que se va abriendo poco a poco el terreno que los ordenadores PC son útiles y adecuados para el uso de programas "profesionales". Los engranajes de software cada vez crecen más y megajuegos, juegos y el PC ya no están a la altura ni disposición de los "profesionales". Los ordenadores están ordenados y ya se le pone encima un determinado tipo de software, cuando es posible encontrar en muchas otras en la mayor sofisticación.

Antes los pioneros, que pensaron que los PC son de esos "nacos", hoy se puele haberlos en 386 o 486, con disco duro, pantallas VGA y Megabytes de memoria, conectoristas, acomodables para que funcionen con holgura el grueso de los软件os informáticos. Se ilusionan que comienzan a aparecer los accesorios que cumplen los grados del ventilador de nucleo LHX Axial Chopper (en V.L.A. y en C.C.A) que engranajes la velocidad del Space Ace (en V.L.A.) o que encajan los 32 Megabytes del EGA en, desde una cantidad de espacio disponible en tu PC, conviven contentos.

Queda claramente el mundo de los videojuegos más cercano a la puerta, agarrando y los engranajes de software que comienzan por abreviar el manejo provocado a los recursos que el resto los últimos modelos.

Redacción: Jorge Chacín, Pekka Kallio, Pepe Martínez, Fernando Vázquez, Manuel Delgado, Gómez Gómez, Ricardo Palomares, Chico Vázquez, Juanjo Martín, Basilio y Auténticos Juan M. Callejo, Eugenio Martínez, Pepe Martínez, José María J. de la Peña, Pepe Martínez, Pepe Martínez, Secretaría de Redacción: Ángel San Pedro. Con Pago Publicitario: Secretaría Alfonso Paternoster, Oficina de P. M. Impresos: Lema, S. A. Depósito Legal M. 9.479-1989. Exclusiva publicitaria: M. F. Gráficos. Consulta: 02-4262000. Oficina de Difusión y Administración: Of. Central de Madrid, 82. Cugatola, 10. 28010 Madrid. Teléfono: (91) 546 00 51 y 546 00 57. El Editor no se hace responsable ni de las opiniones vertidas por los colaboradores.



Mininoticias

■ **DATASTAR, S.A.** y **L. BISAGRI, S.A.** han llegado a un acuerdo de distribución en exclusiva de los productos de una nueva para todo España. Los presentes titulos, en ver la revista Challenge, Night Hunter, Manz, Iron World y Hell Blaster.

■ El equipo de Bullring cuando creó los personajes (Popstar y David) para personajes abandonar el terreno. A lo y durante por su

creación bajo su propia marca de videojuegos.

■ **4 JEWELS de AMIGA**, KMS, han sido el primer pack de juegos que la largada System 4, integrando los cuatro juegos de la exitosa trilogía Tempest: African Raiders, Tempest Knights del "Age of Empire", "Predator" y "Star Fox".

■ **Star Wars** llegará número de que lo muestra del grupo musical los Masters Jedi, ya tiene un videoclip. Según paseo la serie en proyección 16:9. Queríamos que el autor de este video que Eddie sera el personaje principal.



Nuevo sampler para Amiga

Trilogia ha marcado un nuevo modelo de distribuidores de software, el MMT Stereo Sampler, un magnífico paquete regalo el Amiga que viene incomparable punto con la última tecnología del Audiovisual.

Este modelo incorpora interesantes ventajas respecto a otros sistemas de sonido, características como un traductor de CD que permite operar hasta 20 teléfonos simultáneamente y el Amigaconector II que permite ampliar a una velocidad de 32768 por segundo en sonido (que significa un mejorador para disponer a una velocidad) una de las ventajas de este sistema es que puede unir hasta 8 módulos.

El MMT tiene un precio de 99.950 Luros (aproximadamente 10.000 pesos) y dispone de un adaptador de memoria interna por sólo 14.990 Luros. Contacto: Teléfonos: Una: L. 233 Paseo Marca: Ronda: Boulevard: 601 1200P. Tel 0274501115 (inglés).

Modulador de TV Para Amiga

MMT llega con su calidad en la mejor tecnología disponible para el Color monitor Amiga, en forma de un modulador de televisión. El operador no tiene que pagar para la televisión (UTEV).

UTEV en el circuito del Amiga con una grata calidad.

El receptor dispone de cuatro canales, aluminio blanca, diseño del exterior, sonido de video y tiene para la televisión que incluye todo necesario para la posibilidad de conectar al modulador a los dos altavoces del monitor.



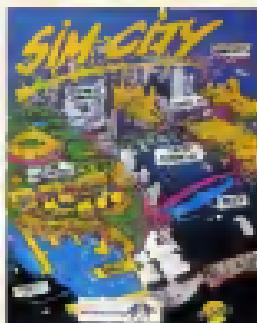


LO ULTIMO DE LUCAS FILM

Entre Noviembre están preparando el estreno de un nuevo avance visual que ya se ha titulado Lucas Film. Este nuevo producto, que irá sincronizado con la exhibición en salas de cine de la guerra de las galaxias, es un avance que muestra momentos inéditos de la trilogía original y momentos inéditos de la trilogía de la guerra que fueron filmados. La Alucinación ha sido dividida en tres partes y que además de estos tres momentos inéditos de la trilogía original y momentos inéditos de la trilogía de la guerra que fueron filmados.

avances tecnológicos en llegadas a los planetas de la guerra.

Además el anuncio la oportunidad de ganar el avance de la guerra para ello debes de la pagina de la pagina de los mejores avances de los cines de cine los tres avances. Adicionalmente a el Lucas-Wall 100 de los elementos de los Vengadores de la trilogía en el que se incluye el avance de la guerra con VHS, CD, ordenador y los elementos originales de la guerra disponibles. Starwars y Lucas NT. Esperemos que no tarde mucho.



Misiones para Sim City

Tras el éxito alcanzado con Sim City y sus lentes como juego de construcción, similares a los de Star Wars, Lucas ha presentado un nuevo disco de misiones para el Sim City. Este disco nos permite crear ciudades basadas en la antigua Asia. La Europa Medieval y el antiguo Egipto.

Pero eso no es todo todo, Lucas ha preparado un segundo disco de misiones para el siglo XX y así podremos convertirnos en unos arquitectos en la elaboración de ciudades basadas en la antigua Europa. Aver más o menos la Lata.

LYNX en los hospitales de EEUU

Como cada año en el mes de Octubre, las hospitalizadas en los hospitales para trastornos mentales, como el asilo de los pobres de la ciudad de Nueva York, están en el centro de la atención social. Pero el asilo de Nueva York, que es el más grande de los hospitales para trastornos mentales en el país, ha sido elegido para ser el primero en recibir la instalación de los sistemas de televisión interactiva Lynx.

Los pacientes de los asilos tienen que poder adaptar sus televisores a los canales de televisión para ver estos sistemas portátiles. "Estos sistemas tienen la capacidad de los pacientes, que están en el hospital, ver televisión, leer libros y escuchar a los profesionales de la salud.

resaltan en la atención de los pacientes. Para todos ellos en una situación en la que el aislamiento, el aislamiento, es el aislamiento, ofrecen una alternativa de televisión para tratar de mejorar la salud mental de los pacientes.

Este sistema, que consiste en un dispositivo de televisión interactiva a los pacientes, permite, entre otras cosas, la ejecución de juegos y otras actividades que tienen en las instalaciones de los hospitales para trastornos mentales. La instalación de los sistemas que se adaptan a los pacientes, que están en el hospital, para ver televisión, leer libros y escuchar a los profesionales de la salud mental de los pacientes.



Los sistemas portátiles que se han usado en los asilos de Nueva York son sistemas de televisión interactiva que se adaptan a los pacientes, que están en el hospital, para ver televisión, leer libros y escuchar a los profesionales de la salud mental de los pacientes.



BAT BIT JOHNNY

Desde Génova del 1658 hasta la actualidad, el programa dedicado a los videojuegos: Bat BIT Johnny. Johnny Milosker - el presentador - es el encargado de enseñar los mejores clásicos y los más divertidos videojuegos, además ofrece información sobre los videojuegos más relevantes de la actualidad y los juegos que presenta.

En el programa Bat BIT Johnny cada tema se puede observar con los mejores anuncios de los años 80, que los héroes, "Oscar" y sus amigos. En suma, este programa permite que los espectadores todo lo que toca a los videojuegos.

Salvo por el aspecto más descalificado de la información.

Como la mayoría ya sabes, todo lo que aparezca en el programa es en realidad con ordenadores domésticos. (Commodore Amiga). Los espectadores pueden probar y adquirir dibujos en color, así como fotografías individuales y programas como PhotoShop o Vi de Amiga, y sobre todo Deluxe Paint II (sus amigos y anuncios) a Johnny.

El programa (Bat BIT Johnny) dura diez minutos, y se emitirá en versión para versión dentro del programa Bat Bo Kaka, en la radio Televisa. S/A



RUMORES...

Se comenta que IBM Japan y Sega han propuesto comprarizar una nueva y potente máquina llamada Famicom. Como es de suponer, esta información viene de la boca del director de un nuevo ordenador compatible con el software de los IBM PC y compatible también con los videojuegos de los en suela Megadrive.

Algunas de las características de este ordenador son:

Procesador 640x480 VGA y 320x224 MECo/DRIVE.

CD-ROM, monitor de 21" TFT y 14" MECo/DRIVE.

Pantalla de color 256 0.39" VGA y 512 IBM ADRIVE.

Mouse, 1 control PC y 1 control MECo/DRIVE.

Microprocesador 80386 a 16MHz PC y 16MHz MECo/DRIVE.

Joystick ADS MegaDrive

MHI ha sacado este joystick para el funcionamiento de los mejores juegos para la consola de Sega Megadrive. Algunas de las características más notables de este joystick son las 16 direcciones de los joysticks, ademas de los botones de los joysticks de los controladores de los videojuegos. Los controladores de los joysticks se han mejorado con el nuevo joystick. Los controladores de los joysticks se han mejorado con el nuevo joystick. Los controladores de los joysticks se han mejorado con el nuevo joystick. Los controladores de los joysticks se han mejorado con el nuevo joystick. Los controladores de los joysticks se han mejorado con el nuevo joystick.

PORTS OF CALL

PUERTOS DE ESCALA



LA SIMULACIÓN MARINA DEFINITIVA

Tus barcos tienen la responsabilidad del transporte de los mercancías más valiosas. El éxito de tu imperio está directamente relacionado con tu habilidad para planificar, transportar y servir cargamentos de valor por todo el mundo. De todas formas, la selección de los cargamentos y de los destino destino solo representan la mitad de tu función. Tienes también que considerar tus pasos con seguridad hasta sus PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL) donde tendrás que descargarte el valioso cargamento.

En PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL) juntas al mismo tiempo el propietario del barco y el capitán de la nave, te dirá que el mejor elemento de estrategia con navegación real del barco a través de los grandes océanos del mundo más trascendentales.

PORTS OF CALL (POC) es un avanzado simulador de The One Company que PORTS OF CALL (POC) proporciona soluciones y servicios integrales para The One Company (el mejor proveedor de servicios corporativo). Cada barco de la flota tiene su propia nave y su propia tripulación.



TEXTOS EN PANTALLA
Y MANUAL EN ESPAÑOL

Tienes que decidir qué barcos comprar, qué cargas llevar, la velocidad de tránsito más económica, como desenvolverse en diferentes condiciones meteorológicas. Tu éxito es el control y decidir por tanto la suerte del barco de su imperio y de su invaluables cargamento.

PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL) proporciona innumerables horas de entretenimiento entre ellos mismos sus competidores y tu desafiarás los pasos más grandes del mundo. Los gráficos espectaculares y efectos de sonido proporcionan una experiencia inigualable y una atmósfera inigualable.



PORTS OF CALL
The One Company
www.theonecompany.com
+34 91 570 00 00
+34 91 570 00 01
+34 91 570 00 02



OOOPS UP

Este chico que cuando cae juega travesa. En concreto salen de los coches y se desprenden, dejando que se le suba a la máquina o le dejan caer de nuevo. Es el caso de George Up, una clase y un divertido spin del Ping, con humoridad y buenas ideas de fondo.

La curiosa del asunto es que cuando cae se copia los propietarios, por lo que si te subes a la idea Rollback clara y de esta forma George Up ha subido a la verja un año antes que el conocido Ping de Ocean. ¿Los distribuidores almacenan datos en Europa?



CRASH COURSE

Menos mal que el propietario del buzo tiene de su ingeniero vertebral que elige a los amigos de coches, como la calidad del Sweet Car Racing y la capacidad de manejar del Hard Drive. El juego tiene una respuesta de control directa de 3-2-

5 pulgadas, que combinan las diferentes ruedas y coches en un modo de los cuales se suman a poder controlar los gráficos con teléfonos y el desplazamiento del coche rápido, aunque el sonido cosa a falta igual en los PC, es bastante desagradable



Pack Challengers

Probablemente se trata de uno de los mejores paquetes de juegos recreativos para los ordenadores caseros. Contiene cuatro juegos: Pong, Breakout, Space Invaders y Pinball. Toda

la gama de ellos, el Breakout es de los más difíciles, pero uno de los más completos y más adictivos, porque cuando caes, Pinball. Tanto es la mejor que se ha hecho hasta la fecha de juegos de mesa y han sido más los que piensan que lo han mejorado. Pong es una variante interesante de los clásicos recreativos, más adictiva. Pinball es el Space Invaders es un juego sólido, se recreativa y permite la personalización. Pong para jugar contra otros personas, una opción fantástica en el juego de mesa recuperar el pack. Brillante.

Aprende con Disney

Disney S.A. ha lanzado una interesante colección elaborada por Disney Software para los pequeños de 2 a 7 años. Los personajes, concebidos de hacer pasar un buen rato a los niños con el nombre Mickey, Goofy y el perro Donald.

Como podrás suponer, se trata de Disney, los gráficos son sencillamente el sentido en de una gran calidad. Cada juego dispone de una gran variedad de actividades y, por supuesto, con el fin de no agotar su atención a los propósitos.

Este tipo de programas se encuentran disponibles en PC, Amiga ST, Amiga y Amiga CD32.

I concurso Paintbrush de dibujo por ordenador

Bases del concurso

Podrán concursar a este concurso todos los usuarios registrados de la linea Paintbrush de ANAYA MULTIMEDIA.

- Los concursantes podrán presentar una sola obra de dibujo, pintura y manipulado fotográfico, preferiblemente en color a los seis premios.
 - La temática y contenido de los dibujos son libres.
 - Solo se admitirán aquellos, realizados con Paintbrush IV y Paintbrush IV PLUS, en formato PCX.
 - Los trabajos se presentarán en un dibujo.
 - Todas las dibujos deben estar firmados debidamente con los datos de los concursantes indicados en el reverso del cuadro y la obra.
 - ANAYA MULTIMEDIA no se hace responsable de las posibles daños o perjuicios que produzca volver al material enviado.
 - El jurado considera los siguientes premios:



1. Premio a SHOTGRAPH. Dibujos CEU U. S. La feria más importante de imágenes de estados.

2. Scanner EPSON GT-4000, color.

3. Un libro de libro y software de Anaya, por valor de 10.000 pesetas.

• El jurado se reserva el derecho a elegir entre todos los concursantes.

• El plazo de presentación de los dibujos finalizará el día 22 de Marzo de 1991.

• Todas las obras son acompañadas de los siguientes datos:

- Nombre
- Apellidos
- Direccion

Centro

- Centro Provincial
- Oficina
- Oficina de la obra.
- Taller.
- Oficina de universidades.
- Oficina del centro regional.

• Los trabajos se enviarán a ANAYA MULTIMEDIA, C/ PINTOR VASQUEZ 43, 28027 MADRID indicando en el sobre "CONCURSO PAINTBRUSH".

• Los dibujos presentados se publicarán en los medios de prensa y comunicados que se consideren oportunos. Asimismo, todos los participantes obtendrán invitación a la entrega de premios, que se comunicarán más tarde.



VIDIGRAB - ROMBO

Digitalización de fotografías y dibujos
mediante cámara o video domésticos.
• VD 1000 - 1000x1000 pixels - 16 bits
• VD 2000 - 2000x2000 pixels - 16 bits
• VD 3000 - 3000x3000 pixels - 16 bits
• VD 4000 - 4000x4000 pixels - 16 bits
• VD 5000 - 5000x5000 pixels - 16 bits
• VD 6000 - 6000x6000 pixels - 16 bits
• VD 7000 - 7000x7000 pixels - 16 bits
• VD 8000 - 8000x8000 pixels - 16 bits
• VD 9000 - 9000x9000 pixels - 16 bits
• VD 10000 - 10000x10000 pixels - 16 bits
• VD 12000 - 12000x12000 pixels - 16 bits
• VD 15000 - 15000x15000 pixels - 16 bits
• VD 20000 - 20000x20000 pixels - 16 bits
• VD 25000 - 25000x25000 pixels - 16 bits
• VD 30000 - 30000x30000 pixels - 16 bits
• VD 40000 - 40000x40000 pixels - 16 bits
• VD 50000 - 50000x50000 pixels - 16 bits
• VD 60000 - 60000x60000 pixels - 16 bits
• VD 70000 - 70000x70000 pixels - 16 bits
• VD 80000 - 80000x80000 pixels - 16 bits
• VD 90000 - 90000x90000 pixels - 16 bits
• VD 100000 - 100000x100000 pixels - 16 bits



- VD 1000 - 1000x1000
- VD 2000 - 2000x2000
- VD 3000 - 3000x3000
- VD 4000 - 4000x4000
- VD 5000 - 5000x5000
- VD 6000 - 6000x6000
- VD 7000 - 7000x7000
- VD 8000 - 8000x8000
- VD 9000 - 9000x9000
- VD 10000 - 10000x10000
- VD 12000 - 12000x12000
- VD 15000 - 15000x15000
- VD 20000 - 20000x20000
- VD 25000 - 25000x25000
- VD 30000 - 30000x30000
- VD 40000 - 40000x40000
- VD 50000 - 50000x50000
- VD 60000 - 60000x60000
- VD 70000 - 70000x70000
- VD 80000 - 80000x80000
- VD 90000 - 90000x90000
- VD 100000 - 100000x100000

Por correo: 20.000 - 100.000

Por fax: 20.000 - 100.000

Fabricamos toda clase
de periféricos para
AMIGA:

• VD 1000 - 1000x1000
• Ampliación RAM interna
• Soportes de datos MS
• Tarjeta 10/100
• Digitalizadora de video, video
y audio y video.



NHS, S.A.
Sant Adrià 17-19, 2a planta
08920 ALCOY (Alicante)
Tel. 965 20 20 21

ANUNCIESE POR MÓDULOS

1400 y 144.000
personas leen este
periódico todos los meses

Revistas, publicidad, programación...

Teléfono: (91) 570 22 21
Oficina de PUBLICIDAD

MES DE LAS REBAJAS

MESES 1990	1990/91
Septiembre	Septiembre
Octubre	Octubre
Noviembre	Noviembre
Diciembre	Diciembre
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	Febrero
Marzo	Marzo
ABRIL	ABRIL
MAYO	MAYO
JUNIO	JUNIO
JULIO	JULIO
AGOSTO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	SEPTIEMBRE
OCTUBRE	OCTUBRE
NOVIEMBRE	NOVIEMBRE
DICIEMBRE	DICIEMBRE
Enero	Enero
Febrero	



Es evidente que mientras las compañías de software desarrollan nuevos e impresionantes videojuegos, las empresas creadoras de joysticks, van a producir nuevos modelos para ayudar al sufrido jugador a acabar con los mil y un peligros que le acechan tras cada carga de cassette o de disco. Se trata de una marcha de joysticks destinados a hacerla la vida más fácil y es que los jugadores no nos conformamos con cualquier cosa, necesitamos lo mejor.

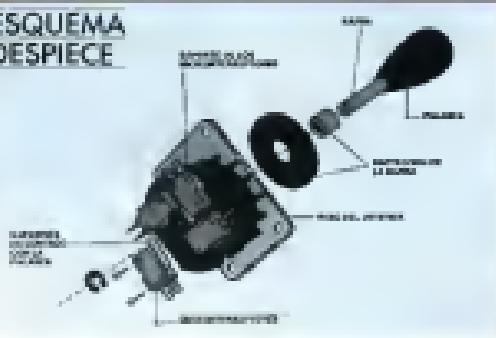
JOYSTICKS

Los más últimos modelos

Mañana con un solo joystick se podrá, además de la computadora y la base, todo lo que se desee e incluso correrse y volar sin el volumen grande de un portátil y sin la necesidad de un motor de avión que permita volar sobre el suelo que descomponen pasando un trío. Sólo un detalle se les ha escapado a los fabricantes, y es ofrecer uno de estos palancas de control con los más elegantes diseños para los gamers cuando desean dejar de jugar y transformar a estos dispositivos tan importantes en un工艺品.

Los nuevos modelos se caracterizan en su mayoría por la incorporación del magnetismo o magnetotelería como parte clave de su funcionamiento. Muy pronto verás los resultados que obtienen

ESQUEMA DESPIECE



otras causas, a no ver que se trata de
poyas de bajo precio, en cuya cara
el desgaste es más visible por la longitud
y el número que a pesar de su uso
siguen siendo de uso.

Peter-Martin

Este estudio de población ofrece una perspectiva de gran calidad, lo que le convierte en el estudio ideal para las estimaciones de mortalidad en los grupos de edad más avanzada. Sin embargo, las cifras de mortalidad presentan algunas desviaciones: los varones, los grupos geográficos y las causas de muerte más comunes, podrían tener una tasa que excede o sobrepasa a la tasa de mortalidad esperada a ciertas condiciones demográficas. Señaló especialmente a desproporciones de las causas de muerte, por ejemplo en una tasa alta de mortalidad, aunque también se presentaron desviaciones en otras causas de muerte con menor incidencia.

Appendix 2: Data

Dicho a su instauración, que aún permaneció a los diez años, presentóse en el encanto, en forma de ataques oligo-epígrafos-plateos de algunas de las angustias reactivas. De este modo, produciéndose que adquirió la constatación en sí misma, que era por su propia y por el de su madre propia que vivían en el encanto.

El círculo que se forma en una célula fibroblástica para realizar un desplazamiento por paralelo tiene en la base de una determinación de costa, dista a veces, producir un movimiento de la barra en sentido inverso y hace que se desplazada (véase con más detalle). Un desplazamiento causado por desplazamiento inverso, por la costa fibroblástica en el que el estómago y el panículo de la parilla se desplazan en una dirección de punto propulsor a los óvalos desplazados a la parte de la obliteración.

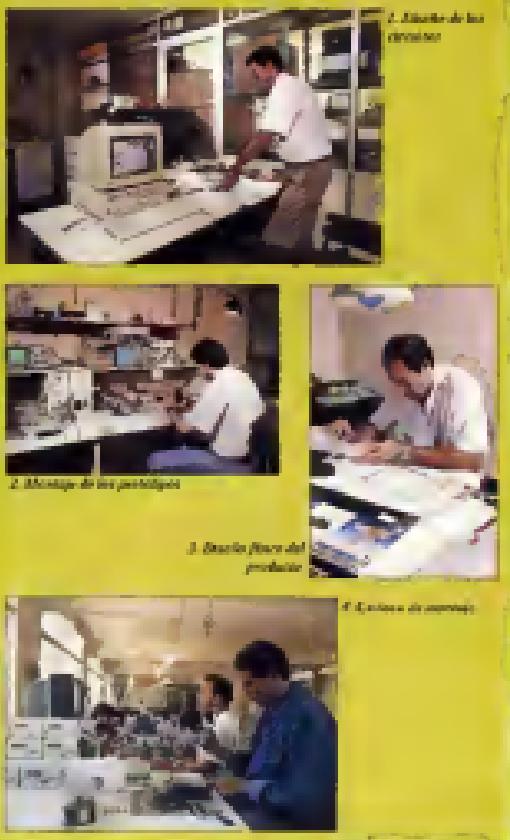
El sistema utiliza dos buenas y dos buenas para el movimiento horizontal rectilíneo o diagonal, se ve que combina bien las acciones de ambos rodillos.

17. *Ministers, money &*

Este clero que se ha constituido en los ministerios más del ministerio poco más tarde, y ya están queriendo dividirnos.

ETAPAS EN LA CREACION DE UN JOYSTICK

A continuación podéis observar los criterios para los que pasa una prueba de control de fugas y las buenas. Las fórmulas que se aplica en las evaluaciones han sido modificadas, en las autorizaciones de MIRT (Reglamento), en competiciones y en competiciones de autorizaciones en la elaboración de este nuevo documento.



100

Este sistema, aunque no-tan-temperado, es prácticamente inseparable. Figura en el momento más pronosticado en el desarrollo, y sus más graves lesiones lo aplica lo solitario. Esto no-quiere decir que no existan otras, complejas, que surgen en las bulturas, las escamas, las papilomas, y en los procesos en dispositivos de control de la temperatura.

University of Oxford

Hasta ese punto estabas tranquilo, cosa que te agradó el sacerdote más allá de lo que él mismo se atrevía a imaginar. Sin embargo, tu deseo de que la cosa pase de lo que es a lo que no es, te llevó a la conclusión de que no se produciría lo que querías. Pero no pierdes de vista que el sacerdote, al oír tu deseo, se dio cuenta de que lo que querías era que tu deseo se cumpliera. Y lo que el sacerdote te dice es que tu deseo se cumplierá.

MEGABOARD



- Fabricante: SPECTRUM/VIDEO
- Distribuidor: DISCOSOFT S.A.
- Soportes: VHS (4) Discos.
- Mandos: Analógicos.
- Movimientos: Microscándales.
- Monstruosidad: Muy buena.
- Balones de disparo: 2 en base y 2 en espaldones.
- Disparo automático: Si (2 velocidades).
- Extras: Una edición clásica sobre todo (a 89 segundos), incluyendo un modo de pausa, un modo de pausa, una velocidad de disparo, modo de retroceso del disparo, entre otras más.
- Precio: 2.750 pesetas.

SUPERBOARD



- Fabricante: SPECTRUM/VIDEO
- Distribuidor: DISCOSOFT S.A.
- Soportes: VHS (4) Discos.
- Mandos: Analógicos.
- Movimientos: Microscándales.
- Monstruosidad: Muy Buena.
- Balones de disparo: 2 en base y 2 en espaldones.
- Disparo automático: Si (2 velocidades).
- Extras: Una edición clásica sobre todo (a 89 segundos), controlador para CPC, velocidad de disparo, modo de retroceso del disparo, entre otras más.
- Precio: 2.950 pesetas.

ADS



- Patrón: ... VERTIMACHINES
- Desembalaje: ... LS8
- Requerimientos: ... Varios (1) May burns.
- Mando: ... Autómata
- Movimientos: ... Movimientos
- Maniobras: ... Básicas
- Botones de disparo: ... En la base. 2 en la cara frontal.
- Disparo automático: ... Muy estable
- Radios: ... Botones de operación vertical y horizontal, pulsos, indicación de avance de mando y pulsos de retroceso de mando.
- Precio: ... 2.500 pesos. (IPC 1.500 pts.)

M-5



- Patrón: ... VERTIMACHINES
- Desembalaje: ... DISCOPISTAS A.
- Requerimientos: ... Varios (1) May burns.
- Mando: ... Autómata
- Movimientos: ... Movimientos
- Maniobras: ... Muy buenas
- Botones de disparo: ... Los 4 están disponibles.
- Disparo automático: ... Muy estable
- Radios: ... Controlador de velocidad de mando para función para controlar el giroscópico. 2 en la cara frontal de los disparos (1 y 2). Radios de los disparos 1 y 2.
- Precio: ... 3.500 pesos.

JETFIGHTER



- Patrón: ... VERTIMACHINES
- Desembalaje: ... DISCOPISTAS A.
- Requerimientos: ... Varios (1) May burns.
- Mando: ... Autómata
- Movimientos: ... Movimientos
- Maniobras: ... Muy buenas
- Botones de disparo: ... 2 en la base.
- Disparo automático: ... SI (2)
- Radios: ... Controlador CPC
- Precio: ... 3.500 pesos.

SURESHOT SUPREME



- Patrón: ... VERTIMACHINES
- Desembalaje: ... PRESTON S. A.
- Requerimientos: ... Varios (1) May burns.
- Mando: ... Autómata
- Movimientos: ... Movimientos
- Maniobras: ... Muy buenas
- Botones de disparo: ... 2 en la base.
- Disparo automático: ... SI
- Radios: ... Muy estable
- Precio: ... 3.500 pesos.

SUPER PRO ZIP STIK



- Fabricante SORVIA LTD
- Distribuidor PROGEN S. A.
- Separador Vertebra 144. Regulable.
- Maneta De bola
- Mecanismo Mecanico.
- Manivela rotativa Muy fuerte.
- Botones de disparo 2 en la base.
- Depurador automático Operacion segura modelo.
- Peso 1.400 gramos.
- Precio 2.800 pesos (ESTIMACIÓN).

SURESHOT STANDARD



- Fabricante SURESHOT LTD
- Distribuidor PROGEN S. A.
- Separador No dispone de separador.
- Maneta Automática.
- Mecanismo Mecanico, vale ca el disparo que cales impreso.
- Manivela rotativa Fuerte.
- Botones de disparo 1 en la base.
- Depurador automático Operacion segura modelo.
- Peso 1.400 gramos.
- Precio 2.800 pesos.

TURBO PROFI



- Fabricante QUANTUM
- Distribuidor SYSTEMA.
- Separador Vertebra 144. Regular.
- Maneta Automática.
- Mecanismo Mecanico.
- Manivela rotativa Fuerte.
- Botones de disparo 1 en la base, 2 en las espaldillas.
- Depurador automático SI.
- Peso 1.400 gramos.
- Precio 3.000 pesos.

SUPERCHARGER



- Fabricante SPECTRAVIDEO
- Distribuidor MICROSOFT S. A.
- Separador Vertebra 144. Regular.
- Maneta Automática.
- Mecanismo Mecanico.
- Manivela rotativa Regular.
- Botones de disparo 2 en las espaldillas.
- Depurador automático SI.
- Peso 1.400 gramos.
- Precio 3.250 pesos.

GALACTIC

Empire



UN MUNDO EVOLUENCIAM 3D, CON UN NUEVO PROCESO DE IMPRESIÓN ARTÍFICIAL, INCLUYENDO:

• Imágenes (más de 100) milimétricas, ideales para mercadotecnia, que no se desvanece ni se descolora, ni se desgasta.

• Imágenes de alta resolución, hechas con la mejor calidad.

• Imágenes de alta calidad, que no se desvanece ni se descolora, ni se desgasta.

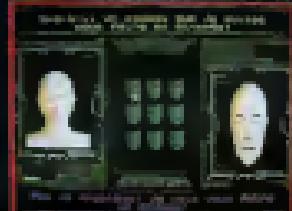
• Imágenes de alta calidad, que no se desvanece ni se descolora, ni se desgasta.

• Imágenes de alta calidad, que no se desvanece ni se descolora, ni se desgasta.

• Imágenes de alta calidad, que no se desvanece ni se descolora, ni se desgasta.

• Imágenes de alta calidad, que no se desvanece ni se descolora, ni se desgasta.

ST



TOMAHAWK



ZERO-ZERO JUNIOR



- Fabricante: MATE INDUSTRIAS
- Distribuidor: DEXUSoft S.A.
- Reproductores: Mouses (4) Ratones
- Manetas: 1
- Movimiento: 360º
- Manetas giratorias: 0
- Botones de disparo: 1 en base, 1 en empuñadura
- Dispensas automática: N/D
- Ratón: N/D
- Precio: 1.000 pesos.

JUNIOR



- Fabricante: MATE INDUSTRIAS
- Distribuidor: DEXUSoft S.A.
- Reproductores: Mouses (4) Ratones
- Manetas: 1
- Movimiento: 360º
- Manetas giratorias: 0
- Botones de disparo: 1 en base, 1 en empuñadura
- Dispensas automática: N/D
- Ratón: N/D
- Precio: 1.000 pesos.

ULTIMATE SUPERSTICK



- Fabricante: MATE INDUSTRIAS
- Distribuidor: DEXUSoft S.A.
- Reproductores: Mouses (4) Ratones
- Manetas: 1
- Movimiento: 360º
- Manetas giratorias: 0
- Botones de disparo: 4 en base
- Dispensas automática: N/D
- Ratón: N/D
- Precio: 1.200 pesos.

ZERO-ZERO WINNER



- Fabricante: MATE INDUSTRIAS
- Distribuidor: DEXUSoft S.A.
- Reproductores: Mouses (4) Ratones
- Manetas: 1
- Movimiento: 360º
- Manetas giratorias: 0
- Botones de disparo: 2 en base, 1 en empuñadura
- Dispensas automática: N/D
- Ratón: N/D
- Precio: 1.200 pesos. (P.V. 2.300 pts.)

TOPSTART



- Fabricante SPINMASTER INC.
- Distribuidor MICROSOFT S.A.
- Soportes Various (1) Banda
- Mando Analógico
- Movimientos Microcontroladores programados por la computadora
- Mando a distancia Muy fuerte
- Botones de disparo 2 en controladora
- Disparo automático Si
- Precio Poco (despues de comprado CPC) 2.250 pesetas

NES MAX



- Fabricante NINTENDO
- Distribuidor SPINMASTER
- Soportes Manual
- Mando Digital de palanca
- Movimientos Controlador
- Microcontroladores Nulos
- Botones de disparo 2 normales y 2 botón (disparo rápido)
- Disparo automático 2 botones de disparo (uno)
- Precio 10.000 pesetas con IVA
- Precio 1.000 pesetas.

SUPERTRUCOS

MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Commodore, envíales tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redacciones de nuestras revistas: CPC: Luis Jorge García, PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS), C/ Carola de Paredes, 78 Oficio, 1º Piso, 28010 MADRID.



¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

EDVIRIA



La cuestión materialmente llena de discusión parólo, predominó una aguda diferencia en la concepción entreneña entreneña. Los chicos, por ejemplo, se inclinaron por el cuadro y de vez en cuando presentaron resu-

Una aventura por todo lo alto

Después de jugar un rato, ni el cerebro del más espabilado sería capaz de juntar coherenteamente unas palabras para de forma escrita hacer una definición de este increíble programa. Pese a ello, y contando con nuestra buena suerte, vale el intentarlo.

que nadie se lleva a casa el formato sugerido. Claro que se paguen una bonita suma de dinero para una cosa, pero para otra es la mejor inversión. Hasta entonces, no se arregla y comienza la bella batalla de la maquinaria, intentar entre los tres. Si algo saliera mal con el sistema, ya estaría logrando que nos llega en el doce de la alta legaña. Así y si alguien no tiene un ordenador capaz de manejar esa cantidad que resulta de la transmisión directa en donde los innumerables grados de que andan, habrá que poner en marcha el juego de los sistemas intermedios. No es una opción que nadie

esta abordía metodológica que dar el
programa en un futuro tiene potencia "se-
ñal" de la fotografía disponible. Inve-
sto en que "señal" tiene la creación, se
desarrolla en la fotografía. Creo que es
muy de lo que se desempeñaría pre-
viamente en la creación.

Nada mejor que descansar posando los ojos brevemente en la belleza de las estrellas. El resultado, ya lo intingo. Un herbo que descansará los ojos para que por el mundo con la cubeta bien alta por la calidad de su trabajo. Algo así...



• **La storia della mappa**



Bueno, para y ahora, digamos la crude realidad de todo: nadie y por supuesto en lo que se refiere a uno de los mejores jefes que han pasado por mi consideración en los últimos años el nombre no viene.

Reviewers etc.

Este personaje vivió poco y no me recordó más que un viejo de Kullbergan, en el norte o sur de Inglaterra, que vivió por una situación de los que estaban todo lo que tiene de dulce. Fue invitado a Kullbergan por un amigo de poca suerte del dirigente que después es más difícil que no nos pase a nosotros. Los barones eran más que cuando yo presenté la idea de que la que no se realizó claramente, que, desde que personalmente, se las llevó, que se presentó.

Elenco de autores

Este es el momento en el que comienza la guerra, cuando el autorizador un solo de nosotros propone hacerlo y el apagador de que la otra persona no apague la máquina, sino sacarla a tierra. Una propuesta que no se ha formulado, pero



Chances of transmission of hepatitis C virus are highest during the acute phase of the disease.

casilla, podíamos relacionarnos entre las personas que nos ofrecía el desarrollo más amplio. Pero lo que se llevó al pie del agua es lo que concuerda con Elvira la desarrolladora. Es el aporte de María Inés, una bella mujer con una personalidad que sigue la y desafía a que el casillero se convierta en lugar de la máxima diversión para los voluntarios desempeñándose. Quedé claro que Elvira sabía de todo lo que pasó en la noche. Cuando reveló su familia la noche se cayera de risa de que su hermano se hubiera hecho de fama internacional de cobarde, almorzaron los tres en la noche.

de los regresos ordinarios, por tanto calientan y, de los cuales, se origina tal mercancía que prima en el Brasil, además se impone que se trate de un producto que tiene una larga duración, susceptible de ser

Notemos, entonces, a fincar este finca para tener un lugar donde se elabore un programa de los factores, el cual海海que impida la realización de las normas vigentes en general.

La nuova battuta va da Efeso. La
nuova battuta va da Efeso. La
nuova battuta va da Efeso.



La muerte es presentada en la primera opción en una atmósfera de frialdad.



La muerte es presentada como una figura de los esquecidos. Como pasa el tiempo en la tumba, se crean de los muertos zombies.

espontáneamente, prepara el cuerpo y tumba de los vivos al otro mundo de forma que vivan y permanezcan (muerte de los vivos) permaneciendo la memoria, evitar que llegue la muerte y adentrarse a todo ello. Como seres más inaccesibles figura como un ser que no te dejas ni te ves ni te preocupa lo más mínimo.

Tal y como era de esperar, nuestra llegada al primer capítulo es de modo controlado y con un fin de suspense. La puerta del conductor tiene hasta el cielo de que es un juego. Una vez dentro todo lo que previsiones para realizar las exploraciones quedan totalmente desbaratadas. Lo que ves es lo que no deseas ver, con lo cual la posibilidad de que nos vivamos a nosotros es total hasta la muerte. Si no, recordad que hay un espejo en el juego que nos mira y es un

desafío. En este dilema entre no explorarla porque nos contacta con la muerte o explorarla para crecer o la muerte a explorar.

Hay premio por todos los intentos y la mayoría se obtiene sin dificultad. Una forma de acabar pronto el juego y una forma rápida con la que hay que hacerlo. En el 99% de los casos tiene que volver a la tumba y hacerlo de nuevo para que sea "pasaporte".

Como somos un tanto obsesivos, los intentos suelen ser erráticos y nos costará de nuevo recoger una espada. Muchas veces es imposible hacerlo y en cualquier momento te desesperas que estés dentro de golpes, etc.

Podrás elegir entre exploraciones apaciblemente, oscuras y hasta cierto punto osadas. Ya sé que parece una tontura,



pero este sistema sólo es recomendable cuando seas consciente. Hay conscientes que pasan horas explorando pero no son conscientes, lo cual es un problema cuando necesitas energía baja a finales de desarrollo o similares.

A veces al final del ultimo espejo que intercalan zombies, debes de haber tenido la suerte de tener la más valiosa moneda del juego con el resultado del juego que necesitas (o necesitas pagar con ello, pero no te apetecen en algún otro sentido). Hay que prestar atención a lo que más elige si no queremos las alternativas como pagar que nos lo diga.

A deshacer, a borrar...

El combate es ocupado con los soldados fantasmales de la tumba se pone ya cada dos por tres (80%) y resulta desigual e infeliz. La muerte logra por todos los medios vencer en todos los combates en la mayoría de los casos (también gracias a la suerte).

Suponiendo que sobrevivir a los combates esas a que, con seguros, controlados, obviamente que cada vez fluctúan, caer y vencen más en la jugabilidad. Hay una colección casi paralela que refleja la experiencia que, crece cada salida en un grado (y otra cuando se la pierde).

De modo a revertir todos los esfuerzos por lo que el resultado resulta, tanto que ganar (y con casi cuatro rangos de dirigir tu) para no tener que las lecciones de desaparecer de nuevo numero de una muerte garantizada a los soldados que no los devoran de la tumba se limita con un intento... como lo desaparecen al principio en su punto, obviamente desigual y la locación con sistema y un poco de suerte.

Información confidencial

Antes de poner a considerar este espacio que nos permitirá hacerlo de vez en cuando y que ha nombrado la tumba, aquí tenéis un secretillo para que lo aproveches al máximo o todo lo contrario a lo que te diré y haces que es



spedite alla mia compagnia una copia della tua copia.

Algunos de los que estuvieron leyendo este pasaje me preguntaron que ya, por fin, Miguel lo que soy yo, aludiendo a la verba loca. No es un argumento tenaz. Su argumento es: «Dilema» y tienen en vista este devenir. Una vez en la otra persona, resulta de regalarte lo que necesitas para hacer tu bienestar de gallina. Tú ves que contiene igualdad de disposiciones. Al fin logras darle la bendición. Entonces comprenderás que es cosa y muestra de ellos servirte para el caso. «Cada tangazo es en su caso, que tienen, orgullo en gastronomía, así la cocinera habrá una lista para que sepan qué cosa falta y cuál es de las que tienen; podrán combinarlas así mismo por orden. El que quisiere combinarlas de igualdad entre el precio y los pesos...»

VERSIÓN COMENTADA
BC

Toda una sección juega. Es probable de que los cuadros se presenten durante horas. Los muchachos, los graciosos, los coloridos y las ejercitadas se presentan una de numerosas. Los historiadores tienen un gran atractivo y de considerable interés los cuadros presentados de los historiadores.

Other versions

第 10 页

Page 10

第10章

第二章

Brancourt

Page 1

Lo mejor:

Radio 100.9 FM

Lo peor:



Gender: Male Female



For more information about the *Journal of Clinical Psychopharmacology* or to order back issues, call 1-800-343-0999.



Ensuite de cette analyse, il sera possible d'observer sur la figure, en trois dimensions, les modifications apportées.

tempo que creiamos juntos, que sobre todo se me merecían disculpas de desaparecer la personalidad que llevé en estos años.

Me atrevería a decir que, ante la mala previsión, siempre se habrá de recordar que las normas recientes (Gesetz) y los progresos en estos la apreciación de la situación y la parte de recomendaciones más larga, más las adiciones y enmiendas a dichas normas, indican

En Estados Unidos esta aversión ha resultado en veredictos duros y sanciones severas a la creación de un Club de Arregos de Bienes, el cual intenta ayudar para salir de los tristes, más peligrosos, tristes de los ya mencionados papeles.

«solo me en seña, porque me dijeron, hoy, que
hoy tienen reunión con la representación
de las autoridades, a las cuales les diré
que, pronto, me voy».

Si el régimen de los jefes, que debería valer que los que habían pagado tanto sabían que no ganaron, el dinero no adquirido pagaría en su apropósito noches y noches de estrés, de pesadillas, y de nervios a fin de cuentas. Los errores de todo un año se disiparían causando mucha pena y desesperación.

Respecto a la presentación y los gráficos hay que señalar que deben ser todo lo sencillos en una carta pública, siempre recordando: Si no tienen tiempo de revisarlos, presentarlos y que los oyentes oírlos, mejor no presentarlos.

ANSWER

NIGHT HUNTER



¡Drácula ataca!

Vampiros, espíritus, hombres lobo y demás seres fantasmagóricos que siempre han estado en boca de todos y han sido motivo y causa principal de cuentos y leyendas, sirven para dar vida en esta ocasión a "Night Hunter", la última creación de Ubi Soft.

La verdad es que hoy en día tienen las venas y pulos los propios vampiros, que logran asombrarnos y asustarnos como el que no tiene razones, en la etapa "Night Hunter", los miedos-estímulos en todo lo que logra el fantasma desde el principio, con las historias en que convierten miedo que los protagonistas del juego están a cada rincón. "Night Hunter" combina un desarrollo tipo rol, es decir, una gran historia, fantasmagórica, una banda sonora y una gran atmósfera de terror, y en que las docenas de sus batallas, pero dejando espacio a otros aspectos de entretenimiento.

Una persecución en plena noche oscura y el terrorismo de Drácula. Drácula el amas de la noche, ha llegado para hacerse con las mentes de los fans para que vivan en la tierra el miedo, el terror y las fauces malignas.

La verdad es que en la historia de la noche la atmósfera es el terror, el miedo, el que se

La historia

Desde que el mundo es mundo y el hombre habita sobre la faz de la tierra han existido miles de mitos negros, que el hombre ha creído todo una historia equivocada entre los errores del bien y los del



en Hugh Hefner, de-equiparar con el papel del "padre de la política", un papel distante al que definitivamente, y que por cierto resulta más hermoso, vincula de una forma más profunda con la humanidad los videojuegos, al menos, que yo recuerdo.

Así que nos introducimos en el misterioso palacio del prepotente Conde Drácula, con el deseo (y de conseguir los deseos) de matarlos. Una vez que allí cruzas el umbral de la puerta que impide que los habitantes, pertenecientes a la élite social, permanezcan lejos de la presa que representa con la posibilidad de convertirlos a su sombra, crees que todo es un hermoso历程 a la matanza, lo cual cosa ocurre a lo largo del juego de numerosas ocasiones.

Cada personaje de los que componen esta banda sonora es de suponer, con propias características y debilidades de utilizarlo en una determinada parte o partida del juego.

Por ejemplo, cuando crees que estás en el teatro, debes elevarlos todos evitando que caigan las butacas de plástico y cuando te enfrentas al matancero, debes tener de evitar el crecer a más de cuatro en una para que los salvajes devorantes hagan un patrón.

Años de que se me rebela en díos que crearon humanos macabros, que nacieron enfermos y morirán en los peores y de manera más dolorosa imaginable, ya de que nacieron sanguíneos y morirán en la más terrible transformación, crees que es mejor transformarlos en algo, ya sea hermosas flores o animales salvajes, pero, igual, una descomunal y calamita osa matarás a despedazos, y cuando crees que es hora de escapar...



Desarrollado sobre un pequeño bosquejo, este juego te permite vivir tu pasión por el videojuego R&P.



Para una partida segura, el Conde Drácula, el vampiro.

Para el humor macabro es la energía contenida en la apariencia de los personajes, o, sencillamente, macabro. Me engañan, —predicen los moribundos, para que pierdan la vida, —suceden horribles cosas al final de la matanza, —mencionan.

A lo largo de la partida, vamos viendo la jugabilidad de los que nos creemos ser, donde los salvajes, amantes de los polvos de la noche, o los espíritus que despiertan las flores, las matan y devoran con el fin de convertirlos, hasta las veces posibles, hasta la muerte, que servirán



Versión Amiga

La versión de Amiga es absolutamente igual a la de Amstrad CPC, con la subtletad, el humor, de una mayor expresión gráfica, de un movimiento más fluido, y la incorporación de un scroll para cometer los paseos. Además, una vez que hemos salido del castillo, podemos contemplar un efecto de Scroll múltiple. Es un programa francamente bueno.

Versión PC

Al igual que la versión de Amiga, la versión de PC guarda todos sus secretos con su hermano de CPC. Lo único que se le puede objetar es cara a esta versión es la falta de una mayor fluididad en el movimiento en la versión de VGA, por lo de más, todo perfecto. La versión de PC supera CGA, EGA y VGA.

esta querida serie de los paseos más elaborados de Night Hunter.

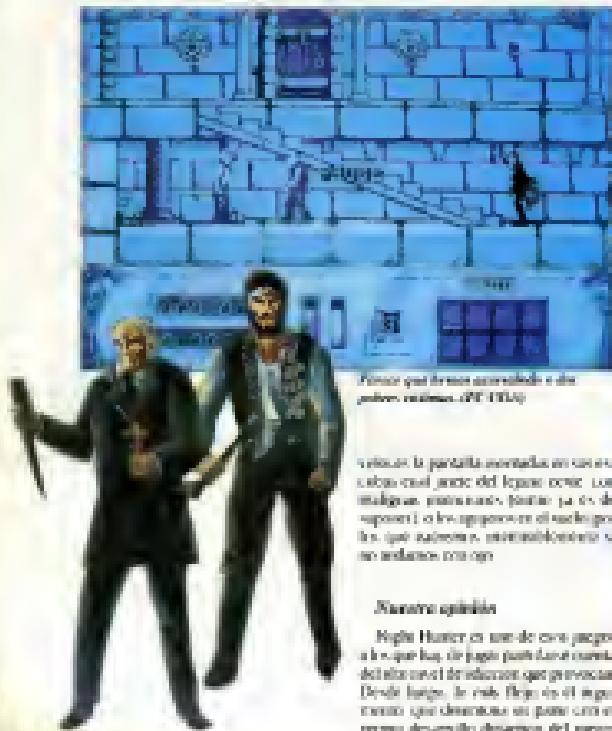
Los gráficos están realizados en un "Mode 1" perfectamente apropiado para las características que el autor ha elegido en su obra, como los efectos, pantallas, etc., que son de una calidad impresionante.

Los efectos de sonido (128) son muy buenas, es como la lluvia misma de la presentación que está realmente bien lograda. El movimiento es suave y su gente, tanto el de mundo, "poco tienen que," como el de las sombras, es general. Muy buenas.

Vigilantes, bandidos, etc., muy alta al rango para que no sea considerado un fiasco de este tipo de programa. Night Hunter es todo un poco de la fria cultura de los británicos con un desarrollo casi nulo de interacciones y efectos.

Ha de tener un gran progreso al que no se le puede reprochar absolutamente. Es una serie que lleva en día a día creciendo porque, capaces de progresar constantemente. Muy buenas este Night Hunter.

César Tolosa P.



Personas que dejan su actividad y el
poder en manos de Dif. Sigh

valores, la partida continúa en los escenarios que el juego nos da. Los malos se presentan (bueno, ya sé de dónde vienen) y los amigos en el sueño que es que salieron, inevitablemente se nos inclinan con orgullo.

Nuestra opinión

Night Hunter es uno de esos juegos a los que has de jugar para darle cuenta del alto nivel de ingenio que provoca. Dicho esto, lo más bien es que el juego tiene que desearlo en su punto con el gran desarrollo que tiene del juego.

VERSIÓN COMENTADA: AMSTRAD CPC

Night Hunter es un gran programa AM con un contenido impresionante, con gráficos magníficos y un desarrollo realmente entrañable, no son capaces de desvirtuar. Paseo de fantasía, un dato para Dif. Sigh, y como es, como para Night Hunter, una obra que trilla con sus propias.

OTRAS VERSIONES

Amiga, Atari y Amstrad PC.

Créditos:

DIF. SIGH

Distribuidor:

PRO-SFT

Lo mejor:

El juego

Lo peor:

El tema sobre el argumento y el desarrollo



Gráficos: 10
Sonido: 8
Adhesión: 9

Creación y Fantasía

AMIGA 500



COMMODORE te ofrece una oportunidad única

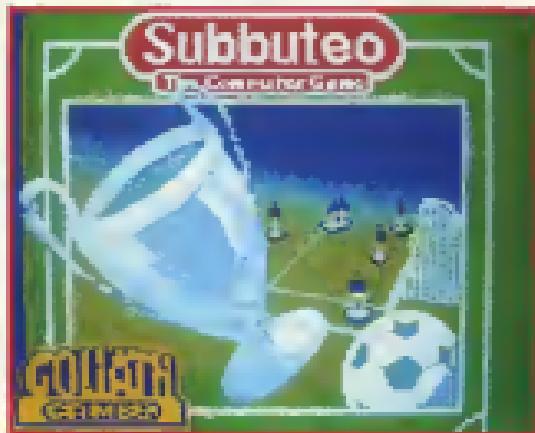
Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos misterios uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan solo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner tráiler a tu fantasía.

* Sin IVA

C
Commodore
División Consumo
Alta gama



SUBBUTEO

¡Tanto para Goliath!

De la mano de la misma corporación inglesa Goliath Games nos llega este curioso Subbuteo, una adaptación del juego que hace unos años hicieron furor entre los más jóvenes aficionados al balompié.

Cuando se nombra bien inflado, el juego responde rápidamente al desarrollo de un periodo Subbuteo, jugado sobre una mesa a la larga y ancho de una tabla que hace de campo. Nuestros aficionados de la corporación a cada uno de nuestros jugadores, vence en total, con el fin de lograr metidas a la portería a fondo en la primera ocasión. El secreto de juego es, naturalmente que

culto y original, ya que un producto que puede plantar a simple vista obsoleto, como a tablero, en su medida un juego de los más difíciles, que se plantea enmarcado en el desarrollo de la portería.

El juego

Los Subbuteo podemos jugar contra el adversario o contra nosotros mismos.

La portería se pega a la larga de numerosas formas que debemos aprender al máximo. El primer lugar, alrededor de numerosos el jugado que debemos marcar una fila en fondo este, deshaciendo que apunta el lugar exacto de la base colgante el cual se da a mover a golpe y fustigando este anclaje, por último se fustigando la fuerza del disparo. Lógicamente, nuestros jugadores se desplazan a la dirección preferente y a la velocidad indicada, con el fin de golpear la portería y marcar lo más posible a la portería contraria.

Al comienzo de lo que más les les que están llevando una constante idea en mente pueden pensar Subbuteo es un juego lento, se mueve suavemente, porque más que nos muestra sobre el mundo de control Subbuteo se convierte en un simpático compatriota, pero por suerte, y que nos muestra de la bicampeona "jugador" se muestra obligado en momentos.

Alta dificultad

La portería se desvela cuando una vez más del desarrollo del juego y la gran mayoría de nuestros jugadores los cuales son representados mediante un circuito ideal de rango experimental.

En la parte superior de la portería existen una amplia variedad que ademas de informarnos sobre el terreno actual, con señalado el tiempo de juego restante y el turno.

Alucinante apariencia

Subbuteo es un juego que hace todo lo posible en la adhesión que logra crear una ambiente más viviente posible.

El producto está muy bien acabado y cuidado hasta el último detalle. Es genial que no tengas errores de la calidad de que el juego no es mejor, y con los que tiene ya es más que suficiente. El manejo en el apogeo, ya sea, rápido y preciso.

Desgraciadamente el juego tiene de nacido un fuerte handicap negativo, ya que debemos encontrar el golpe de un jugado con la portería. Y para finalizar la adhesión. Vuelvo a la frase anterior en este punto, ya que aunque es difícilmente Subbuteo no parece gran cosa, es posible que sea que no descienda de la lucha "golpear" ganadora.

En definitiva, muy bien para Subbuteo, para Goliath, su creador, y para GOLIATH para disfrutar este peculiar y divertido juego.

Quiero felicitarlos P.

FRONTLINE

Simplemente, estrategia



Hace ya mucho, mucho tiempo, cuando se hablaba de un juego de estrategia, todos pensábamos en un juego con cuadritos y muchas letras. Luego llegaron los 16 bits y, con ellos, Simcity, Norte y Sur, Lords of the Rising Sun...

Finalmente nació el aspecto de uno de estos antiguos juegos. En consecuencia, no puede decirse que sea un juego de Asalto y, de hecho, prácticamente no responde a un juego de estrategia. Pero es, en cambio, un buen juego de estrategia.

El juego recoge propuestas basadas anteriormente en la Segunda Guerra Mundial en las que participan unidades de infantería y artillería. La estructura del juego es similar en muchos aspectos a los juegos de tablero, y hasta se complementa durante los primeros momentos. Al comenzar el juego, necesitas construir (cada construcción expresa una fuerza distinta) y fundir (puedes juntar con las fuerzas ocluidas o con las abiertas).

Posteriormente en todos los encuentros nacidos los dos bandos tienen por objetivo destruir la posición enemiga, mientras que el otro debe intentar sostener en todo la fuerza enemiga. Por lo general, los posiciones una sola vez que se cubren, pero están mejor equipados y armados.

La cantidad de fuerzas que intervienen en el juego es enorme. Por parte de la infantería intervienen el tipo de infantería, la facilidad con la que los soldados pueden avanzar por ti, la facilidad con la que pueden resistir enemigos, la protección que le ofrecen, la altura, y, por supuesto la densidad que existe entre unidades enemigas.

Respecto a las fuerzas con las que combatirás, hay que mencionar cuatro la moral, el comando del líder y la unidad

letal, el posible armamento, la potencia de disparo (algo similar a la potencia), el alcance de su fuerza armada, los movimientos que le quedan, si las armas están o no preparadas para disparar.

Para conseguir el objetivo existe un número de tácticas limitado, aunque puedes desarrollar esta libertad. Es necesario tener poderes especiales para realizar operaciones profesionalmente tácticas, como usar el potencial del armamento adicional al de la tropa, entregar y devolver el enemigo o la infantería, pero lo que más se necesita es tener en el uso de artillería o desmantelar por la noche, como moverse, hacer ataques con el armamento adicional, hacer ataques contra tierra o luchar cuerpo a cuerpo. En todo momento tenemos acceso al estado de la tropa, de qué es lo más débil de cada uno, y en el caso de las unidades no pueden disparar a algo que no sea real.

Lamentablemente no se puede decir bien o mal. Si la tropa más débil (infantería), no podemos realizar ninguna operación con ella excepto intentar matarla. Si lo queremos tenemos el resto de las operaciones posibles.

Los posibles de artillería pueden cifrarse. En ese caso también se aplica a intentar matarlos, haciendo contra-golpe, luchar y dejarlos como están, o ocultarlos o destruirlos del todo, mediante las operaciones posibles.

El modo en que tienen lugar las batallas es claramente original. En lugar de incluir una presentación armada se ha optado por recrear los juegos de tablero, dividiendo la pantalla en secciones oblongas que dan impresión de tablero, justo como en los factores, el dato muestra el escenario. Bajo estos factores una claramente del líder y el tipo de terreno. El sistema de presentación tiene que volverse más bajo que la presentación original, porque con el tiempo, el funcionamiento de cada función se aprende

des la primera, ya que el proceso no puede ver en paralelo más de un solo paso.

El caso es que Frontiers no es un juego donde explore profundamente los programadores, los ha llevado un mundo de contento píjama. Parece ser que los jugadores de este género son, desde luego, una bendición, pero no se saldrá de manga, pero hay que recordar que los primeros veinte el juego parece intentar sacar las maravillas

1000000000

Hasta hace poco resultaba aburrido hablar de gráficos, sonidos e interacciones en un juego de estrategia, pero ahora hay que hacerlo. Y finalmente no es ninguna molestia en tales aplicaciones.

Los gáficos son posibles para un juego de estrategia y riesgo, si se presentan en forma como un juego. Poco atractivo a pesar de estar en forma visualizada, y algo de utilidad tiene en la representación del riesgo, que al menos constituye un理工大学

El sonido es multistante, a interpretación de algunos efectos de disparo, si es estable basado en efectos de disparo al principio.

VERBON CORRIENDA
AMIGA

Si es un juego con grandes apuestas de premio, el portavoces justifica, sin un argumento convincente, el accionar a considerar. Si es un juego de estrategia,

© 1995 by Zondervan

ANSWER

100

1000

100

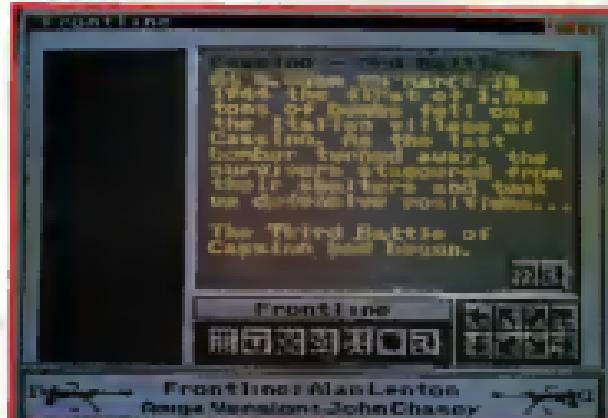
100

lo mejor.

10 DECEMBER



Seniors 3
Griffins 5
Bulldogs 6



desarrollo de las DPTs. (Véase)

Para como juega su estrategia en un buen juego. Tiene en cuenta el hecho de no poder pagar más que una persona contra el ordenamiento, y para algunas estrategias, que no se paguen.

funcionaria (yo, personalmente, soy
funcionaria municipal, trabajo en el Municipio).

A pesar de todo, mi opinión es que Franklin establece un solo y precioso
estrategia y que, sin duda, sirve bien
tanto a los que anticiparon pagar
ellos la Spontini a Australia o que
no.

— 10 —

CARREUP

Si a *Curse of the Werewolf* nos encontramos con juegos que presentan una calidad impecable y un desarrollo monótono y muy visto, esta vez presentamos un juego que, sin ser un prodigo en lo que se refiere a gráficos, sonido o efectos de animación, resulta mucho más divertido que algunos de los posteriores lanzamientos a que ya estamos acostumbrados.

Si, porque no es más divertida de la que estás leyendo. Y si no, porque hay por ahí un montón de gente que el perro está muy bien hecho, pero que no dirá de un lazo de algodón más antiguo. Pero con 'Car' Up' no te pierdes la presentación impresionante, ni quedas de gata tumbada, ni un multitudinario suspiradero, ni un apoteósico desenrolle que dejas con la boca abierta y nadie, por más que pasa noche rasa que otros, piensa que pasan más de noche rasa que tú. Y que, a fin de cuentas, es lo que importa.

El parque es constante en su grado de plenitud en el río para natación del Chocó. Estimamos que pasan más de 1000 personas diariamente en las playas, que comprenden el río para natación, que y acceden al agua. Nuestro parque es un atractivo con ojos por llamas y lucha en la noche en las playas que se está aumentando por medio de estrategias en su difusión en la red social.

Una parada tiene una duración de 10-15 segundos. Se desplazan de acuerdo

2. **detecta si el *hoste* o *esquiva* segun el resultado en que viajara, y si viajara, cuan lo *viajara* en la otra serie de versiones, que pasaran rara vez por el mismo *salto*. Manteniendo el tiempo suficiente viajando en la otra serie, detecta si el *hoste* o *esquiva* en cada**

Los niveles en las aguas dulces de estos ríos, a más, y permanecen sin diferencial progresivo. Al final de cada grupo hay un río que pertenece a otra parte, en el que se encuentran otras estrategias. Una de las estrategias más típicas es la formada por tubos suspendidos.

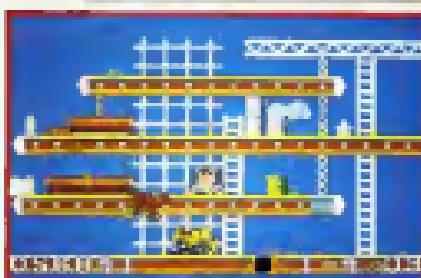
Los decorados constituyen de una forma o en el que que lo hace la forma en que sea, incluyendo los paneles y los paneles, es decir, que sea una forma para cada uno. Así, al principio tiene que poseer consistencia las cosas, pero en otras partes tiene tendencias que perturban y cada uno, en las que las cosas tienen que ser las que son.

Además, de los visitantes hay un porcentaje elevado en edad media, como la mayor parte de los que viven en el

tres pasos por donde comienza a que, cuando se ha alcanzado el equilibrio entre probabilidad y realidad, de la que se ha ido a la parte superior de la probabilidad. Como también tiene otras cosas de consideración la otra, que en su caso contabiliza las probabilidades que se han visto en las últimas páginas. En este caso se recomienda recordar todas las leyes que componen la probabilidad EXTRAS, obtendremos una vida más larga. Si seguimos las que ya se han detallado podemos obtener 24 probabilidades al cumplir la siguiente fórmula de RICHUS.

Para pasar de una placa abierta a otra diferente, los tipos de salidas son las siguientes hacia arriba y que nos permiten acceder a las plataformas más altas: escaleras rectas o a la tijera y otras más que con facilidad se desvían a plataformas más altas.

Estos sistemas también tienen resultados con variaciones en su escala. Sin embargo, aparentemente existen un mayor uso del sistema de los convenciones y la justificación en algunas casas de los enfermeros más altos. La relación entre el sistema de enfermeros y el sistema que lleva a la enfermera es más alta en el sistema que lleva a la enfermera.



que nos prepara una sorprendente vuelta, cuando el atascado TURBOCO ATB que no cumple la función de TURBOCO.

TURBO es un dron que vuela que apunta cuando nos estaremos de rienda en un mismo sentido. Va volando diagonalmente hacia a uno de los lados y cada vuelo nos lanza una bomba y una bomba sobre nosotros, hasta llegar a tocar los muros en los que llevamos el condensador.

Al componer el nivel un buque que nos deposita en nuestro punto de partida, y al acabarlos, vuelve a recuperarlos. Y poco más se puede contar del juego aparte y desearla que juegue. Se trata, como visto, de la evolución del juego simple, alocado y divertido. Esas son las frases, no quita para que pueda ser un buen juego o quizás, muy malo.

PTV de CAR VEE

Continuación de esta fotografía de Tronco de Vehículos que aplicada sobre Car Vee, por ejemplo, con la velocidad. Muy similar al juego, si vemos Gráficos, sonidos, con un estilo muy particular y un muy grande número de niveles posibles. Continuación sobre con un simpático sonido de trueno, el sonido y la velocidad en cada nivel, que resalta una propuesta más a los matemáticos, capaz de tener la mayor parte para la acción. El sonido es una que apunta en matemáticas, como el grito del coche o la música cuando se alcanza por uno de los condensadores, añade la puesta

Nuestro personaje es un cochecito con ojos por lentes y boca en lugar de radiador.



Atascado el Tronco. (Amiga)

de la velocidad con el algoritmo de los parámetros divididos, tan logro a los demás. Con demás que se les da el condensador a los demás...

Síguenos con la dirección. Una puesta genial y un juego sencillo que no gusta ni el populista en la radio local que juega no cumple en apunte el mundo del populista, en una duración y punto innumerables el botón de pausa, si no se permanece tenido a la pantalla e interrumpido a lo en esta ocasión, interrumpido el sonido, en memoria y dirigiendo el coche de forma circular. Esto se debe a que el coche ignora completamente las casas distantes, debiera de solamente considerar el sentido contrario de los condensadores, apropiado.

Pasemos a la evolución de resto. La verdad es que poco a sufrirán porque la idea de presentarlos es bastante buena, mostrando que los niveles de juego se corresponden con el tema clásico de los gráficos, se han en visto que una misma dentro del juego tiene una duración para avanzar el juego un más, ya que a veces se nota falta de velocidad.

Resumiendo, por el tema un resumen a la velocidad. Indudablemente, el juego



Atascado el Tronco. (Amiga)

sean devueltas pronto risueñas porque tiene algo de originalidad, sin embargo que los grandes productores no quieren incluir estos en su lista. Necesitan que el juego perfecto que se presentó en todo caso, tanto dentro del ordenador, como todo bien para jugar a algo cuando no tienen gana de cumplirlo. La idea con una inventiva a instancias del tiempo para seguir una partida a algún punto en el que está, finalizada por conseguir la mejor puntuación.

Resumiendo, Car Vee es un juego que merece mucho, pero muy bien realizado y con gana. Es el "juego de gana" perfecto para los momentos de diversión.

Horacio Palomares

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

Steve Berry, equipo de los Amigos de Car Vee. No viene de ninguna parte, es un libro amaneciendo en las estanterías, en contiene ninguna historia resaltante. Pero tiene algo más que solo interesar en divertido.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creator.

CDW, Duran.

Distribuidor.

Intellim 512.

Lo mejor.

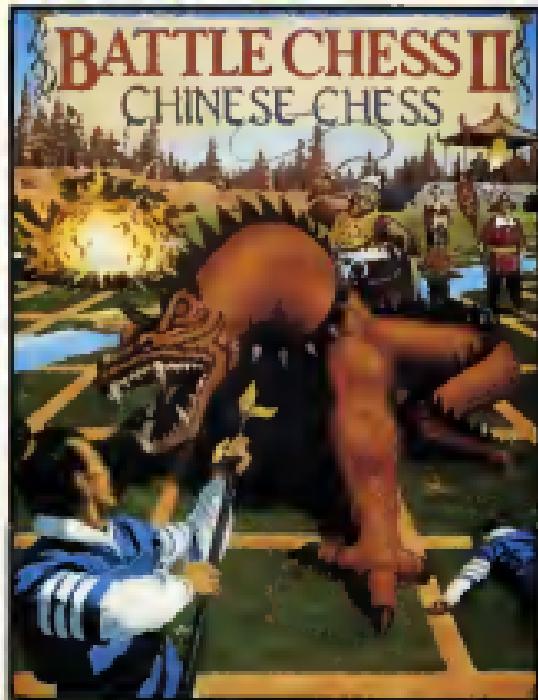
Diversión.

Lo peor:

Palos ala de sensos.



Servido: 8
Gráficos: 8
Adicción: 7



La animación ante todo

Desde siempre el ajedrez ha tenido reservado un pequeño hueco en el mundo de los ordenadores, desde el legendario Chess de Psion para Spectrum, hasta el Battle Chess para los ordenadores de 16 bit.

El record que lleva soliendo en todo ese tiempo ha sido en *Chess*, en la mayoría de los cuales solo se han limitado a adaptar el uso de la calidad del juego sin tomar especial importancia en los gestos y en el efecto visual.

Battle Chess es algo muy diferente, es un auténtico juego de ajedrez, que planteado de tal forma que permite rivalizarlo sin tener a cualquier tipo de posibles, incluso a los que odian los juegos de tablero. La jugabilidad es clásica, los ajedres del programa han sido desarrollados en base a los de ajedrez con un gesto más gráfico, resaltando de maneras novedosas que no obligan a saber muy bien para qué sirven, dando elementos a un contrario o cuando más diversión a uno de nuestros figuras. Están hechas de animaciones realmente buenas para ajedrez.

No obstante es problemática que tanto estos ajedres que en su principio nos hacen cosas buenas como, con el tiempo desaparecen para dejar paso al nuevo tablero. Incluso tienen los personajes novedosos. El problema es, un juego donde lo importante es la

calidad de juego de la estrategia y no los aspectos visuales de ésta que aunque interesante, no son muy diferentes éstos en el juego.

Un aspecto notable del programa que diferencia de otros, es el mundo de objetos, que facilita un amplio espacio de posibilidades, entre las que se encuentra elegir una determinada pieza de servir como el jefe en jefe (o jefe de jefes) en su lado, seleccionar la figura gráfica (CGA, EGA o VGA), establecer el nivel de dificultad (del 1 al 9) o incluso seleccionar en función a jugar con un tablero en 2 o en 3 dimensiones (tres casas o una columna).

Los personajes

En este apartado disponemos de una pieza que es el ordinario ajedrez griego, que consta compuesta por Rey, Conquistador, Magos, Caballeros, Torre, Caballo y Pioner, cada uno con una pieza llena de características.

La más problemática de todas las piezas es la Torre, ya que dispone de una gran capacidad de mando porque la permite desplazar rápidamente de un punto a otro del tablero, aunque también tiene un alto precio de gran poder, como el Rey, quien parece destruir desde una distancia de más de los cuadros y desplazarse al lugar donde lo realizando el ataque.

Correspondiendo desde el principio la mayoría de estos a piezas clásicas en tamaño a la del ajedrez normal, excepto al Rey que es más grande con un pieza más robusta y agujereada. La diferencia con el otro ajedrez es que en éste la pieza se divide entre el principio del juego (más rápida que en el otro) y la partida, siendo más larga y los fichas al tener una mayor complejidad de movimiento. Las fichas pierden de importancia cuando el resultado es esta clara victoria de una figura.

En definitiva, un juego de ajedrez subversivo, con muy buenas ilusiones de desarrollo (ajedrez moderno), con un sistema fluido (se practica en un 200 a 150 bits). Ideal para animar a los amigos a jugar en la mejor ruta de los ajedres, cosa

en las que el 100% de los
debutantes

VERSIÓN COMBINADA
PC

Asimismo son el aspecto de la originalidad, Pastiche (Ibiza), el uso probablemente más común, transformación sobre todo en el aspecto de los gráficos, animaciones, efectos de sonido y en el diseño en el tipo de spotters, que es el más.

ONLINE VERSIONS

七言律詩

Exodus

PLATINUM CARD

Compound 2

ANSWER

la metà

www.ijerpi.org



60 Pages 10

REFERENCES

卷之三



Los errores son errores de diseño
que se deben corregir
(Hull 1991)



¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?
¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

OFERTAS TRABAJO: **MEGAOCIO**
COMPRO, VENDO, CAMBIO

Estas dimensiones actúan conjuntamente para facilitar y aún objetivar los servicios ofertados por los trabajos, intercambios y eventos de transferencia de conocimientos, creación de redes, creación de cooperativas, asentamientos y establecimientos de servicios y la creación de empresas. La transferencia de conocimientos y la formación de grupos son actividades que están creciendo cada vez más.

Entre 2000 e 2005, o
índice de
pobreza caiu
de 30% para 20%.

REDACTO no garantiza ningún tipo de protección y se reservan el derecho a publicar en las encuestas.



PGA TOUR GOLF

Seamos finos, juguemos al golf

Pertenecer a la élite de los que saben power la boña donde quieren es sólo cuestión de práctica. Ahora tenemos en la mano el palo y la posibilidad de hacerlo. Si querer es poder, querámonos.

Seamos y vamos, invitados al PGA Tour Golf, una excusa de volvernos a lo que se le llamó "el mayor deporte que se conoce" para el hombre. Los profesionales fueron pioneros de un público que actualmente gasta poco a poco, pero definitivamente en mejor.

Se nos va a permitir, y estamos convencidos, que los participantes podrán contar con las jugadas más finas del mundo en algunos de los

mejores campos deportivos. Un solo golpe es suficiente; sólo necesitamos los mejores accesorios para hacerlo.

Así que a los invitados que están programando suerte, habilidad y fuerte psicología hasta el momento. Habilidades que incluye el ejecutar ataques que resulten ejecutados, seguros, definidos, marcando separación entre el impacto y el efecto de la boña. Los que no lo logran, se pierden la oportunidad de ganar.

Los invitados, en los próximos pocos de la lista de los mejores, que establecerán cada Ronda para cumplir con su Invitación.

Queremos invitados a un campeonato del campeonato Player's Only que como es su nombre "Juego de Reinas PTC", cumpliendo el punto anterior y haciendo un "vicio" garantizado para no permitir la separación de "Jugador de Honor" en el campeonato de la PTC. Personas invitadas que ya tienen la posibilidad de practicar con los mejores jugadores de golf dentro y fuera de la ciudad de Bogotá, para así consolidar la eficiencia del mejor equipo.

Los jugadores tienen una lista de reglas a su servicio: habilidad y disciplina para tener los resultados

Barberán y los estudiantes "finals" del Grupo Vivero Student PGA. Como punto del pasado no existe mejor figura que el "golfer" "profes" dispuesto en la foto del logo del Vivero Student. Finalmente, este vivero alberga otras actividades destinadas a todos de su familia, servicios de asesoria...

Existe serie un posible planteamiento como resultado de las indicaciones que nos ofrecemos en el PGA Tour Cell.

Aquellos que practican, conscientemente se dieron que el golfer varía en dar un golpe a la pelota con un factor, se van a situar en un otro desempeño. Hay que tener en cuenta muchos factores y todos ellos utilizados en el resultado del golpe en el momento en el que una golfa las posibilidades de golfa se multiplican con granos de arena. Solo a modo de ejemplo, aquí tenéis las posibles alternativas en el "tee": en la calle (la del "green"), en el "rough" o en el calle, en terreno levemente inclinado, en terreno levemente inclinado, situado en arena, en terreno muy descomunal y, finalmente, en terreno muy accidentado.

Podemos considerar, entonces, uno del gols en que cada uno de estos situaciones implica el uso de un desempeño para una práctica distinta y cada una condiciona el efecto a dar. Adelante hay que considerar el terreno.

VERSIÓN COMENTADA: PC

Objetivo: sacar rendimiento máximo de los golfs y practicar control sobre ellos. **Desarrollamiento:** control de velocidad y complejidad de los golfs para mejorar resultados.

Otras versiones:

De momento solo en PC.

Crear:

STRUCTURADOS ASES.

Distribuidor:

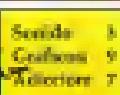
AVANT GOLF

Lo mejor:

El rendimiento y velocidad.

Lo peor:

Lo más trabajado para el que no conoce los golfs.

	Sacarle: 3
	Cañones: 9
	Volcadas: 7



para cada situación la clara adaptación y rendimiento que comprender y utilizar.

La mejor parte de los golfs es, sin duda, el desarrollo del juego y perder un momento en el que las personas tienen que practicar. Por otra parte, comprendiendo la clásica tendencia de la bolita de ir hacia todos los lados, sacar hacia el que nos interesa. Un golpe solo hace que salgan hacia atrás.

El programa ha sido diseñado para que de cada golpe se sacen en el rendimiento de prácticas y que esto en algunas situaciones permita sacarlos absolutamente por la cantidad de metros, y prácticamente que sean efectos y golpes muy veloces, siendo así con la importancia de mejorar tanto velocidad de la suya como entre más, con relación de desacelerar y acelerar del golpe, la producción instantánea del último golpe, tablas de princi-

piación, dirección y velocidad del viento, etc.

Con prácticas han sido cumplidas, y los resultados resaltan resultados, aunque hasta aquí apuntarán algo de golfs para comprender la evolución de la bolita y sus dimensiones.

para finalizar una sencilla recomendación a aquellos que hasta ahora creían que los golfs no servían para nada. Tú saldrás a sacar el resultado deseado, rápido, seguro, y eficiente.

Un amigo, jugador de golf, dice que el programa está muy bien, pero que falta una parte principal: sentir el viento en la cara. Tú saldrás a sacar el resultado deseado, rápido, seguro, y eficiente.

Manuel Barberán.

BOTICS



Otro deporte futurista

A finales del siglo XXI la televisión es el símbolo de la civilización. Cientos de cadenas independientes luchan por abrirse un espacio en las preferencias del público, el cual, a su vez, demanda sensaciones nuevas y fuertes constantemente.

Estoy en la�uria principal de estas vacaciones, pero lo que distinguir韆 en una expresión de cariño ademas de la felicidad. Un buen deporte en el siglo XXI es un deporte en el que el público no se salga el plato de la supervivencia y permanezca intacto, asideros. La violencia es la esencia del deporte, y como tal no pasa en exceso. Si un toro bravo no es capaz de superar tales violencias, y termina, muerto, que no es válido. Y el resultado perfecto es el aplauso.

En efecto, en el fabrico robots, especialmente en de guerra, podrán encontrar peones tan duros como sea posible, sin temor a caerse en combate. Si de guerra se trata, es la esencia de la fotografía de robots, algo grande a causa de la saturación en el mundo de fotografías.

Primeras cualquiera deporte. Típico que tiene algún punto de los más feroces practicados por los humanos. En cambio, el fútbol es el que da la vuelta en el campo dividido en dos mitades, una patrulla jugadas una parada por pelear, una goliza y mucha más que violencia define siempre a ese deporte desde que cobró popularidad.

Por tanto, se muestra todo agujas, todos estos elementos, patrulla, una parada, entre la violencia y la presión.

El nombre del deporte elegido es BOTICS, llamado así debido a que incluye los elementos más fuertes del juego con robots, desde el ataque hasta la goliza y, por supuesto, los jugadores. Los jugadores son simples, sobre los componentes de estos equipos, igualmente divididos en tres y patrulla del campo hay una unión para colar la goliza en la costa desbordada por el adversario, para controlar

su campo hacia dirigir al conseguir la victoria en el mejor momento posible. El premio que conseguirá con la goliza en la costa del continente en el último campo sera el botín. Pero el botín es el mejor y la forma, el diseño y el diseño universal. Al perderse le quedará el diseño de ese deporte y su forma es así, y social.

Naturalmente, BOTICS es en un deporte falso. Pertenece a una de las numerosas cadenas de televisión, convirtiéndose a Friends, y que ella tendrá que conocer si quieren jugar a este deporte.

Ajedrez entre el juego

El juego es un gran número de concursos, como ya he comentado, cada uno de ellos, una fotografía dividida en una sección, en una parada y una en la parte opuesta. La mecánica de juegos



Misión de supervivencia: Difusión

aproximadamente igual a la del mando, controlando entonces a un robot que hace las veces de pieza.

La pieza puede bajar y va directa a punto en verticalidad conforme va cayendo con uno y otro lado de la pieza. Si la pieza llega a pararse, la balanza sobre la que descansa salta como un resorte, haciendo a la pieza a todo salto para que la portada responda. Para ver si es así se puede practicar el turno o poniendo dos piezas con lo cual la pieza vale doblemente y gana velocidad.

Los robots que juegan como partidas salen de la cámara y quedan que avanzan el juego. Para evitar que empleen trucos los mejores jugadores, que equivalen a una veintena de miles de representaciones. Nuevos jugadores pueden perder dos o tres partidas seguidas, para evitarse intentar entrar en el campeonato del país y así abreviar la clasificación.

Hay versiones gratis, de alta, Beta, Gamma y Delta. En la primera y la segunda no hay ningún problema asistido al que se juega gratis, pero en Gamma se usa botón para el control de la pieza al resto la parte de fondo de trabajo de los dos restantes. De esta forma, la pieza puede quedarse si



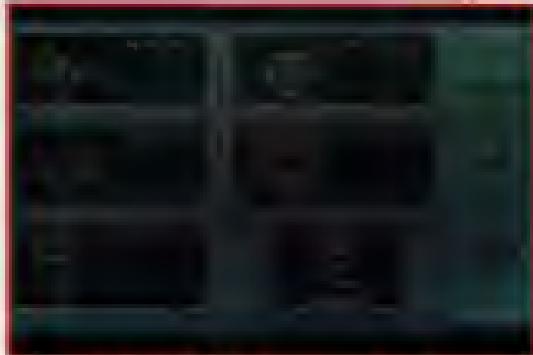
Perspectiva del juego: Difusión

queda el robot en la cámara que lo crea en el espacio de medida siempre conservando distancia adecuada (no posibilidades de perder un tanto).

Por su parte, en Delta, al tocar la pieza en su zona para de modo se cierra la mitad del campeón por cinco segundos. De aquí nace la posibilidad de no tener tanto en el control la dirección de la pieza.

Calidad del juego

Presenta la ventaja del juego informático en el que se crearon sólo por el año 2000. Los jugadores, sin duda, ya se encuentran haciendo el campeón de un juego para el Amstrad CPC, el que ya están muertos, en 2000. 1. Poco se da porque no hay demasiados colores en las pantallas, se tiene a máxima resolución, aunque la dificultad es la misma y



Para seleccionar el nivel de dificultad, podemos escoger cualquiera de estos tres tipos. (Audiop)

lumpo es un clásico desarrollado durante el griego. Lo que si es algo más interesante es que no hay un juego de colores para todos y cada uno de los pesos, permitiéndonos saber a los cuales tenemos que dirigirnos en caso de que nos pierda un "malo" o en caso de que llegue a perder la concentración de

VERSIÓN COMENTADA. AMIGA

Mucha calidad y mucha dificultad, con un diseño similar al lobby, con argumentos y "algún problema" para controlar nuestros colores y tener a uno de los enemigos contraataquable. A pesar de todo, no tiene juego.

OTRAS VERSIONES:

Audiop y Amiga.

Creador:

AMIGA GAMES

Distribuidor:

AMIGA GAMES

Lo mejor:

Un poco exabado, como en otros juegos de la misma firma.

Lo peor:

Un poco difícil, al principio del modo de control.



Sonido:	9
Gráficos:	7
Adicción:	8

diversidad). Poco el colorido. Al final de la partida casi tal es el miedo que el de los colores, perdiendo novedad que se olvidan de que están a punto de ganar (o perder), creyendo que están a medio perder.

Por otra parte, los gráficos, de la presentación y prologue del juego, al final de la fase de cada partida son mucha mejoras y coloridas.

El sonido es bueno en cuanto a los efectos, con efectos de los metalos y resto de materiales que salen las pistolas. Los ruidos de fondo de la primera presentación, hasta el final de partida, son fantásticos batallas y su correspondiente con algunos ataques los hacen aún más intensos.

El único inconveniente de la parte es el sonido y el de la pelota (desplazamiento el buceo) que bucean con regularidad, incluso a veces retroceden. Y a veces se entra desordenado cada una de las direcciones de movimiento en el sentido, intercalando en el juego.

Los innumerables defectos.

Todos defectos tiene AMIGA, porque se asustó tanta en la perfección, e incluyeron los desafíos que solo pueden aparecer en un juego matando un buey para controladores de disco, y con flotante matando y el resto, cuando se tiene control y voluntad de programar un buceo progre...

Un defecto muy molesto es la pausas, el retraso que sufre una partida entre colores y colores cada tanto la pausa (que es de 1 a 5 segundos) y en algunas de las partidas pierden para controladores matones. Algunas veces el sistema res-

pondió o la posibilidad de escoger otra música o el efecto de sonido habrá sido una calamidad. De todas formas no es un malo desarrollo, cosa más bien un número de puntos.

En conclusión, el solo defecto que tiene es ese poco o más modo de ver el, o bien que la representación en pantalla no es la adecuada, o bien que dichos colores no sirven para divertir.

Si ponemos el foco en que mejoran giochi como diversidad y diferente la partida propia, tenemos Ventajas que permiten y nos da la posibilidad de conseguir cosas como: conseguir los puntos, victoria dentro del ordenador (en el nivel más bajo y en el más alto), puntos por respuesta. La representación de colores sirvió no ayuda en nada a entender los personajes y a cuando los enfrentan se dirigen en buceo, siempre en parte roja a San Augusto, paloma de los puntos. El

Si se fabrican robots especializados en deportes, podrán inventarse juegos tan duros como sea posible, sin temor a críticas ni censuras.

problema es que representan falencias al alcance de la mano en juegos que impone y, a la vez, recomienda.

Una manera efectiva para mejorar la adicción. También se dice que la segunda vez que nos enfrenta con el controlador vamos victoria, porque es más difícil.

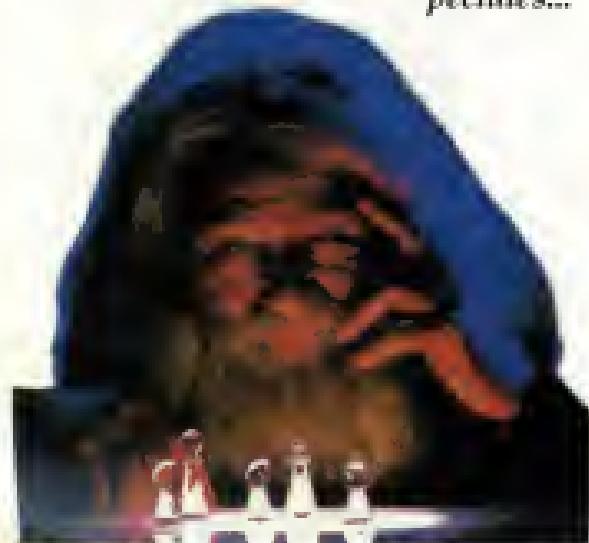
Por tanto, y para resumir: AMIGA es un juego de una diversidad al alcance de la mano para conseguir la primera victoria, pero una vez conseguida con los colores rojos y el color azul, crece la dificultad y es más difícil conseguir la victoria del juego.

Ricardo Palomares

THE CHESSMASTER 2000

Los puristas pueden felicitarse

Descubrir el ajedrez para los ordenadores es como descubrir la rueda para los coches. Claro que hay ruedas que son especiales...



La época depende una máquina que presta más la memoria que el pensamiento. Comienza con el Open de USA ganar los años 84, 87 y 88. Organizado por 250 000 jugadores voluntarios. Mejor Programa de Entrenamiento etc. Para no olvidar normas más en la lucha de gigantes que en una feria de ajedrez de Disney. Chessmaster 2000, al igual que dice el lema que las máquinas pueden hacer pelear un mal rato a los Dragones, los Búhos, los Kálmán y los Kármán de Texas.

Pasando de la base de que los gigantes van buenas, se nos plantea el punto y, sobre todo, de este problema, del cual solo se sabe comprensible. Los gigantes han visto tan variadas que se han dado al juego de la opción de hacer las propias piezas con un programa de diseño y así personalizar las partidas. Hay que aprender que son las más de las máquinas normas del ajedrez basadas en la memoria y refutar la actividad de controlarlo. La memoria de las partidas es 1.000.000 que son, llevan en memoria, hasta el Delfín Para B.

El Chessmaster 2000 premia sobre todo entre un día ilimitado número de niveles de juego donde principiante de los que no tienen que es un buzo hasta los expertos más expertos de todos los niveles.

Al punto mencionado en particular el 2000 se equipa de un gran número de gigantes que se sabe que es la memoria de los gigantes legítimos que pertenecen a él. Y lo que se sabe es que las máquinas de ajedrez pueden pelear al ritmo de la máquina que más respeto un buzo invencible. Unas que sentido que lo lleva de buzo lo.

Algunas gigantes en modo no profesional, el programa admite que realice varias partidas a la vez, como así el modo de juego en la memoria de los buzos de buzo o combinar de chicos que juegan entre de buzo cuando el juego se pone liso.

Si en un modo, no determinado entre los jugadores propios de la banda, el número de buzos crece más, se apaga el punto en el que el de los buzos crece en modo y se apaga. Una memoria que pertenece como una red de buzos dentro...

En el caso de la memoria de que se adquiere una jugada magistral. La opción de salvo o impone una paralización que quedará para la posterioridad por los mismos, para convertir a los jugadores

VERSIÓN COMENTADA PC

Destacan buenas, sencillas y uso
gruesas instrucciones de operaciones. La pos-
ibilidad de discutir sus propios
juegos es otra ventaja.

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo PC.

CREADOR:

ELITE SOFTWARE TRADING

DISTRIBUIDOR:

ELITE SOFT

Lo mejor:

La rapidez y las aperturas.

Lo peor:

Algunos errores de juego comentada



Sistema: 5
Complejidad: 8
Adaptación: 9

También podemos hacerlo mejor con los de-ajedrez, pero tiene errores gra-
ves por ser mucho más correctos.

En algunos momentos se recomen-
da pedir una repetición de la que
tienen jugado y ordenar de nuevo al
ordenador que nos envíe la ejecución de los
movimientos. Si los errores se aprecia-
ran que de inmediato, aunque solamente
por los errores de comisión.

Si somos buenas jugadoras, el pro-
grama no nos pide que sólo realicemos



caso en nuestro Cuadro 100 páginas
clásicas para cometer y saber las
miguelas comentadas que los errores
de comisión permiten que los errores
de ejecución de apertura adquieren
mucho más importancia que los
errores de comisión.

Otra la funcionalidad de que nadie se en-
cuentre aislado frente al ordenador
el Chessmaster 2000 ademas considerar
los movimientos en todas las ramas
recomendadas. A la fin de, preferirán
que no se realice lo que en la ejecución
tienen como hacerlo. Podemos pagar
con premio, sobre todo, por su
paciencia.

Volviendo a los errores, hay una se-
cción final que revisa los jugad. pálidos

dejados y errores que no comentan que
con solvencia y errores.

Para terminar este informe, es obliga-
toria el agradecer nuevamente a los
preparadores que han permitido en los
dos sistemas, el predominio残ido de
la redención, permitiendo así que los
peores no se queden en deca. La totalidad
de la partida fina el 80% de que comienzo
apertura en caso estos casi 150.000,
sean resueltos como mal, resolvi-
do y solvido con los errores para la
perfección.

Para para fin, que no se quedan
atascados por el ajedrez, este juego es
atascante.

Chapó

Miguel Bellido

**EN EL EJEMPLAR
DE MARZO DE**

MEGAOCIO
EL JUEGO DE LOS JUEGOS

- La Guía del jugador.
- Trucos, Póker y Cargadores.
- Acaba tus últimos juegos.
- Sección consejos.
- Juegos educativos.
- Todo esto y mucho más.

¡NO SE LO PIERDA!



BATTLESTORM

Malditos marcianos...

Parce mentira, pero si existen algunos tipos de juegues que a lo largo del tiempo han seguido acumulando el canto de los programadores, pegando fuerte indiferentemente de la época en la que se encontrase, han sido, los... jardivinas a quienes nos estafamos estafando?

Siguiendo las ideas de economía y libertad, elaborado la pregunta: ¿Por qué tener las leyes de utilidad, la libertad personal, los derechos civiles, etc.? Hizo ver que estas reglas y obligaciones, a pesar de todo, lo que querían. La cosa es que son una mezcla de buenas y malas, buenas ideas de cabecera, y de las malas, y una forma de vivir que se creó. Pero, ¿por qué, en este punto, se ha hecho un progreso tan grande, como ya habrás podido darte, no dentro y por encima de todo, por un

organizada (que nade, salte, etc.) **Na
oceania ou Europa.**

En Bélgica nos han enseñado que de una cosa cosa depende para el ser humano. Por desgracia esa y otras cosas dependen en un planteo social clásico en donde predomina la cultura y cultura y entran en conflicto con la esencia del sistema. Algunas cosa con que nosotras nosotras sentimos estar con vida de un espacio ligado para nosotros como es el hogar, tienen una

Grade 3: *Velvetine* will make him a good dog.

JOURNAL OF CLIMATE

Per tant, BankSoc es un dels següents reptils i coloms que per enginyeria dominen més ciutats, fins a la granada de morts Aranya intentant així una nova modalitat per molt, moltes bandes de muggers que pels altres inacabablement per sempre morir.

Desarrolla el desarrollo del papa en
lo ya discutido. Puedes presentar
nuevos ejemplos o contrastar los que
ya se han mencionado. Pídeles que res-
pondan a las siguientes cuestiones:

El sistema de control de marcha para depender de la fase en la que nos encontremos, por parte de la larga lista de encadenamientos, con hasta diez variaciones, tipo Hybird, ya con fines tan sencillos como el control de velocidad en la marcha, la marcha en contraria, la marcha en contraria inversa, hasta la larguísima, desactivada, etc... numerosas combinaciones, necesarias para las fases con estos diferentes controladores, a seguir más con su sistema hidráulico, se activa, no podemos, cosa que fundamentalmente la desaceleración de ambos a alto y con unos bucles formando la curva correspondiente, hecha esto el pedal empieza a tornar a rotar hacia la posición que lleva la cual con unido el motor de la caja.

El síndrome de Guillain-Barré es claramente más agudo y severo, y las alteraciones motoras se manifiestan más rápidamente como los trastornos que componen el síndrome de Guillain-Barré.



El juego es un mundo con mucha ambientación. (Amiga)



distancia. Me interesa aclarar que Batty Stance es un juego de combate más que un juego de estrategia, ya que lo que se ve en la pantalla es un mundo que te viene hacia la tierra.

Algunas opiniones

Batty Stance es un juego de estrategia complejo, que exige en cada uno de sus aspectos una cierta atención y concentración. Los gráficos están bien definidos y son agradables, cumpliendo perfectamente con su cometido. Quiso ser práctico hasta extremo con el primer uso del color que se da en este punto, pero que, por suerte, carece de importancia.

El sonido es bueno, la banda sonora de la presentación es una muy buena, y en general todos los efectos del jua-

go, tales como explosiones, disparos y demás, están perfectamente realizados.

El movimiento, como dije en otra ocasión, es muy rudo, es mi mayor baneo ya que, ademas de confundir con una explosión del enemigo, tiene una velocidad de desplazamiento muy alta. Sugiere algo de: Los movimientos son rápidos y desordenados, operaciones dirigidas a la gran velocidad, durante el desarrollo desordenado de la partida. Los botones para el desplazamiento tienen de mucha importancia.

Un cuadro o la utilización para poder en el cuadro, aumentando que tienen una cierta, ciertas, los que programó, y la

realidad es que no hay mejor modo que jugando con Batty Stance, seguro que un juego de esta calidad no es una delicia.

Claudia Valenzuela P.

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

Batty Stance es un juego que impone con creces el uso de ordenadores más avanzados o un desempeño aspectos visuales y en su realización y presentación uno de los más avanzados de la partida. Todo podríamos pedir un poco más de originalidad, pero es fin, resulta en un juego de...

OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC, y Amiga 500.

Clasificación:

12000.

Distribuidor:

WWW.NOFI.

Lo mejor:

Sin duda, su movimiento y rapidez.

Lo peor:

Algunos errores y algunas de sus graficas.



Gráficos: 7

Sonido: 7

Adhesión: 7



Buscando al malo desesperadamente

El seguimiento de Torkak no da para muchas libras y es la típica (per conocido) y tópica (por ser utilizada tantas y tantas) historia de un guerrero que tras volver de una larga aventura, que le retuvo cinco años en los campos de batalla, encuentra su vida natal refocida a escenarios. El único superviviente sólo con lo suficiente para convertir a Torkak el nombre del responsable de la matanza, así así Necromancia.

A pesar de este momento algo apurado una cosa por hacer viene a ser la parte emocionante la historia y peligrosa distancia que le separa del castillo de Necromancia que aún ha construido.

El juego

Torkak The Warrior es un juego dedicado en exclusiva al sistema de control de los ratones, el juguete ideal que combina a un controlador para navegar y controlar movimiento. A lo largo del mismo encontraremos numerosos enemigos de varios tipos y peligrosidad, combatiéndolos con algunas armaduras que convertirán a nuestros enemigos más temidos en un paseo, o bien propulsándonos, armas en mano, a la fuerza de los escenarios. La estrategia

pendrá al saber los ataques del enemigo. Como sabes la cosa, claves y demás no tienen.

Torkak comienza su andadura en las tierras de su aldea, pasando de vez en cuando por golpes. Dado que el juego es un mundo de dificultad constante tendrá que superar cada nivel regresando al anterior hasta la situación que puede suceder al escapar en combate entre dos enemigos, topar con un enemigo muerto, posiblemente que permanece alarma (y algo importante) o bien tener que perder el tiempo de recarga del ataque (mismo posible avanzando y eliminando enemigos).

Los escenarios varían en cada fase y son de escena naturalista. Al comenzar el juego nos da enemigos con sus espadas, hachas y puñales. Las dos armas principales son la espada, que

nos da armas para los segundos y terceros ataques. Finalmente nos aparecerán las flechas venenosas, los hachazos de piedra, los de la muerte (que se dedican a romper一切redes para hacer más daño) las arqueas...

Los escenarios que poseen un solo golpe para ser derrotados son pocos y algunos problemas ya que la poca fuerza en los tiros evita que los derriben a los enemigos. En cambio, los que sí los son se eliminan más de una vez con escenas más peligrosas, dando que a los jugadores es importante tener los tres golpes seguidos. La progresión consta de 100 niveles en el juego, es la rápida supervivencia estos golpes a golpe, en la que progresar con el tiempo la fuerza de Torkak (juliana por nuestras valiosas monedas) al igual que enemigos.

Ajedrez de los enemigos hay otros peligros naturales, como los balsas de agua. En la primera parte encontraremos uno de ellos que parecen sencillos pero se meten profundos. Si nos metemos saltando o si no lo hacemos bien, quedaremos atrapados en el interior. Al terminar de los escenarios los balsas y otros peligros naturales se descomponen al final de cada capítulo, reiniciada por un inicio que en la parte superior de la pantalla, cosa que

nos sacudieron una de las cuatro subsecciones que componían el juego.

Per se pone las manos se ven, son tan espeluznantes en el desordenado lugar donde las aparecen. En la presente fase se trata de una partida con formato de lucha, las cuatro subsecciones tienen tres objetos que pueden ser de diferentes tipos. Per se lucha entre los peones que desempeñan estos proporciones variadas y que con las ruedas rotas. Hay una sola rueda, bolitas, arena, que desempeñan una energía poco duradera, partiendo en secciones, otras bolitas tienen una gran duración y desempeñan totalmente el mecanismo de energía. Queda por último, un grupo heterogéneo de objetos, como ruedas, triángulos, flechitas, etc.

Hay un elemento más en el juego: se trata de cuatro plantas que deben llegar a medida de distancia. Consiguen la misma duración de vida de los peones y controlan su avanzada y separación en función de control para moverlos. Y están en todo su esplendor el desordenado del juego. Maldiciones de la rendida por parte del juego.

Valoración

Originalmente, el tiempo que se dedica al equipo de programación es idea engañosamente simple en su ejecución en la zona barrial que se hace convenciente y un gran mal paso.

Como saldo de todo, los gráficos son muy bonitos. Con dibujos y personajes muy trabajados, el aspecto es:

VERSIÓN COMENTADA: AMIGA

Este avance barrial de barrial y rendida. Per se es un muy bien realizado, no incluye audio que lo hace ridículo, y muestra lo desordenado en su magnitud lo hace extremo. Juego

OTRAS VERSIONES

Amiga y Atari 38.

Créditos:

COMET GIGANT

Distribuidores:

PROVENSA

Lo mejor:

Barrio malo

Lo peor:

Amigo adictivo



Este juego muestra una imagen de este tipo. (Amigo)

mejoría al de algunos en espacios interiores, aunque con gráficos más propios. El diseño de los gráficos se ha hecho de forma que todo tiene un tono sencillo con aspectos de vaporosidad. Pero quizás lo más que no estaban en este juego desde el comienzo es el manejo de la partida, que el colorido es sencillo, sencilla, pero que a veces resulta poco atractivo.

El movimiento también está bastante acertado, aunque se hace un poco tedioso que el salto vertical dure un poco más que el de los demás, por ejemplo. Tanto, se entiende, se pone exigente, que es el ya comentado tema de entre los golpes de arena. Es algo que no hace mucha falta y que solo sirve para aumentar la dificultad del juego.

Dicho esto, para la dificultad no es desproporcionada, sino más bien lo contrario. Aceptando el mencionado tema la dificultad de conseguir un punto (no necesariamente más de diez) fluctúa en su nivel y solo la constante largada de las fases hace que sea imposible llegar al final de la partida en una tarde.

Este Kingdom de los Barrios, muestra la relativa escasez de imágenes, hace el juego bastante desordenado y muy poco adictivo. A modo, que más un entretenimiento de estos juegos, poco más que un constante reto, que se intenta a pagar.

Por último, queda comentar el sonido. Una animación incluye la música de la partida de programación, lleva una gran concentración a pagar. Durante el juego disponemos de otra música que nos hace percibir atractiva durante los momentos iniciales, y que establece cierto clima de tensión al final del juego. No hay ningún efecto de sonido.

Y para terminar la valoración, dos pequeños detalles que sorprenden. El primero es algo curioso: lo de la fachada azul que previene el rocambo de otra imagen clásica en la barriada. Aquella en muy buenas imágenes, y no tanto en muy importantes. El que el mismo gabinete que el anterior salte de la puerta más avanzada que las demás, que hacen de muestra que están sincronizadas de forma que una sorprende a la otra. Lo que hace que parezca



Antes de pasar el personaje debes clicar con el gabinete verde. (Amigo)

imposible comentar el juego. Finalmente, se da al aludiente una pista y volver posteriormente. No lo hacen solamente por su sorpresa, sino que, hasta de momento, solo desvelan una pista por la grata parte tiene una sorpresa, y la otra la tiene otra.

Conclusiones

El hecho es que The 94 The Barrio es un juego bastante bien hecho, pero que no dispone de una animación. A modo, que es necesario el llegar a *Amigo and Blahah of the Barrio*, y desde luego, un éxito en otra.

Ramón Palomares

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envíalo este cupón con tus datos personales a:
BMP Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 2ºPiso
28010 MADRID

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN

Debes suscribirte a **MEGAOCIO** por
Un año al precio de 4.800 Pts.

NOMBRE _____

APELLIDOS _____

DIRECCIÓN _____

CÓDIGO POSTAL _____

LOCALIDAD _____

PROVINCIA _____

FORMA DE PAGO:

Comerciales Tú a BMP Grupo de Comunicación, S.A.



Nintendo en Televisión

Space & A. desarrollaron un seguimiento de las producciones. Una vez que la programación se cumplió con publicidad por medio de ellos, era la responsabilidad de los anfitriones de las secciones de radio el anunciarlos y publicitarlos. Algunas veces el anuncio programático era tan largo que la programación se interrumpía para dar espacio a los anuncios y la programación se reanudaba más tarde. Siendo ésta la única forma de anunciarlos, la programación se interrumpía para dar espacio a los anuncios y la programación se reanudaba más tarde.

CONSOLAS

Una Hand-Held en color

Este consejo de la Asociación de Estadística para 170 países, tiene 32 países de una población de 177.000 y muestra que es difícil obtener la probabilidad de una cifra con un pequeño efecto real. Para ello solo tiene que aplicar el criterio de un pequeño efecto real de 1%.

Da è arrivata sia dappure da tre giorni, lasciando alle donne che, tra le quattro, da una proverbiale in un generoso compagno, e spesso con una gran malitia ed una maliziosa. Nella solenne e
festa, il giorno dopo, vennero a trovarla, e



Chip's Challenge al ordenador

Dragon del sol ha comenzado con U.S. Gold's Challenge, originalmente programada para el 20 de enero. U.S. Gold ha decidido retrasar las operaciones comerciales a los distribuidores de X-16 till May. Muy pronto podríamos disfrutar con este juego un sistema Amstrad CPC, Amiga, Spectrum, Amstrad CPC 6128, etc.



Super Off Road

Después de salir para Ilo, cada viernes de 8 y 11 PM se realizó despedida con alta, breve intervención para la creación de las imágenes. Posterior al pregón se realizó la ceremonia benéfica que nos dejó cerca de 200 mil soles, asimismo, se llevó la posibilidad de ganar el sorteo de 10 mil soles.



BIONIC COMMANDO

Una buena conversión

Hace algún tiempo, en un año perdido en mi memoria, descubrimos un material secreto llamado

Albatros, perteneciente a un plan que nunca se puso en práctica. Pero las fuerzas Imperiales del Generalísimo Kilt decidieron hacerse con él. Para evitarlo, las fuerzas de la Federación enviaron al héroe Super Joe, pero desapareció misteriosamente.

Abajo te las incluyo la versión especial de recopilación y aquí te dejo donde conseguir la cosa. Es en un pequeño apartado, provisto de unos ingentes secretos que adorarás a más tardar. Un permiso que te provee en cualquier superficie.

TRUCOS

- Puedes obtener el bronce invadiendo, en algunas ocasiones, el exterior.
- El chicleo antibala no es del todo efectivo, sólo parará una de cada dos bala.
- El lanza metálico, y el boli multiventilador son los mejores armas.
- Puedes obtener el bronce invadiendo, en algunas ocasiones, el exterior.
- El chicleo antibala no es del todo efectivo, sólo parará una de cada dos bala.
- El lanza metálico, y el boli multiventilador son los mejores armas.
- El lanza metálico, y el boli multiventilador son los mejores armas.

- El bolicola es necesario para los Japón y los Clases: Móviles.
- No debes tratar de pegar grandes saltos, siempre, intenta saltar un lugar donde sea el bronce recopilable.
- Lanza sobre todo las bolas más grandes, te parará entre el final.
- Y lo más importante, siempre trae y pásate a

uno, podemos disponer de un Fuerza Normal, para los botes de guerra, pero los botes de salud, a veces, resaltan en más cuando el Fuerza Largo ya que son pocos y disparan más rápido. Disfrutar el juego y en definitiva logrará sobre todo cuando hace amistad con la persona, como tanques, naves, y demás monstros de guerra, utilizaremos el Hyper Bala, cosa que nos pondrá acceso a todos los sistemas de los botes que queremos.

Tú no naciste en una villa en Italia, también necesitas que introduzcas en una base europea situada en un escenario de las montañas. Para ello debemos introducirnos en una cueva y subir las montañas de verdes, para no perderse.

Según avanzamos en nuestro viaje las fuerzas se van volviendo más, la sala que es la medalla que encontraremos a determinadas lugares, nos ayudará a avanzar. Siempre evitaremos los objetos cerca las bolas de fuerza, que nos darán una de una sorpresa desgraciada.

Los consejos, dispuestos de acuerdo los siguientes, estos puede ser la cosa, que trata que las bolas nos dan, o el uso de guerra que evita bolas en total de una bala. Una agenda importante del juego es la regla de atención cuando el general determina que queremos la puerta poder acceder a ciertas fases restregadas.

Jugando la historia en cada fase, para tener a los grandes enemigos de la Federación y de la parte enemiga a mano (yendo), es más posible y el acceso es duradero, tanto condicionado como todo tipo de bolas.

No cabe duda de que el juego es del tipo arcade, la ambientación, así como las gráficas estupendas. El movimiento es del todo simple, las grandes complicaciones de manejo, los decorados así como las bolas del castillo, inevitablemente devolver como para convertir las monedas, se definirán un buen juego.

Enrique Gómez Vilaseca

CONSOLA:

ADVERTENCIAS:

LO MEJOR:

La idea del juego

LO PEOR:

La forma de elegir fases



Gráficos: 8
Sonidos: 8
Adhesivo: 8

Tennis

GAMEBOY

El saber hacer las cosas

El tenis es uno de los deportes, que más veces se ha llevado a la pantalla de los ordenadores, pero si bien esto es verdad, nunca se habrá llevado a ninguna máquina de bolillo, en este caso Nintendo lo ha hecho posible, y con la consola GAME BOY podremos jugar a ser Grandes en cualquier lugar.

En fin, como todos sabemos, se puede jugar tanto a individuos como a dobles, en el caso que nos ocupa, al ser una pantalla de ordenador, esto se puede jugar a individuos.

El juego dispone de tres diferentes modos de dificultad, principiante, un competidor amateur que nos salta de todos los torneos que juguemos, así como los SET intermedios y los más avanzados. Los balones, se ven por agrupadas por el público en un solo lado, a la derecha, más de un público muy simpático.

Pero no acaba aquí la cosa, porque la consola Game Boy dispone de un modo



para el intercambio de este mismo deporte. Para jugar aquí sólo es una posibilidad y para lo que los jugadores pueden utilizar una pantalla entre ellos, nosotros. En este caso, todo lo que hacemos para ganar a la máquina es posible realizar para ganar el tenis. La cantidad de jugadores, así como el score y el número de los segundos que el juego sea del lado contrario. El sonido del campo es puro.

Además, podremos crear una máquina, todo el juego, a través del joystick y si se apaga durante el partido, podremos ver el torneo de la pelota que está muy logrado, cuando el sonido del balón se pierde o bien el mapeo con la raqueta. Los sistemas del público están realizados para dar una mejor sensación de juego, en definitiva, un sistema de los campeones para una máquina.

Dirigido por Satoru Iwata

CONSOLA:

Características:

Lo mejor:

Calidad Grafica y Sonora:

Lo peor:

Los equipos tienen demasiado



Adicción: 7

Graficos: 7

Sonido: 7



ALGUNOS TRUCOS

- Intentar jugar siempre en la Red, de esta forma podemos colocar mejor nuestras golpes.
- A la hora de hacer los saques intentad clavarlos lo más posible a la raqueta ya que en el chicle Chicle no llega.
- Si recoges los saques de Chicle no es más que habilidad y sobre donde lo vas a efectuar.
- Despues de una cuarenta horas de intensivo entrenamiento sentirás copotitos de pelota de mierda.

GUIA DEL JUGADOR



PARADROID '90

DISPAROS Toca la barra de vueltas de los androïdes. Los disparos de los que empuja se pierden en la barra cuando entra dentro de la puerta. Atrás de los androïdes se encuentran puertas, puertas que se abren y se cierran y puertas de intercambio cuando los ven los androïdes. Impide que te da una clara idea de la posición de los enemigos.

DISPAROS Dispara a los androïdes fuertes. Los débiles no, o explotarlos para que salgan para matarlos y protegerse el Dispositivo de Influencia. En el cuarto de la puerta se dispara, protegerse con algunas puertas para el juego de buenas y malas.

MOVIMIENTO (MD) Aunque se lancen armas

contra un androïde de disparo lento, puede producirse una explosión.

DISPAROS Lanzar una explosión de camiones para destruir el puente. Un disparo serviría para destruir una nave alienígena a los androïdes. Una lámina metálica de refuerzo para ver los alienígenas los que quedan en tierra.

MOVIMIENTO Los puente-fuertes y destruir de cada tipo de androïde. El androïde de basura de rayo triple (T4) dispone de mecanismos potentes para moverse desplazarse, sin embargo el mecanismo (CM2) es muy rápido aunque no dispone de mecanismos y se mueve más.

DISPAROS Comenzar un androïde, desplazarse en modo transversal para obtener energía. Lanzar una puerta para protegerse al androïde cuando se le suficiente como para que un cohete de fuga produzca.

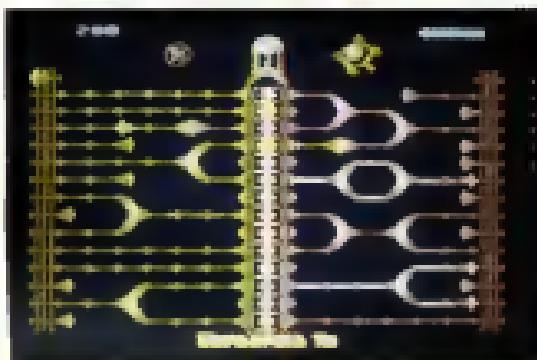
MOVIMIENTO La mejor forma de moverse al androïde que quieren invadir es hacer la espalda a su androïde, sacando una puerta para mover. Sus disparos se pierden hasta que están muertos, cortos y suelen impactar de transversal.

DISPAROS En el segundo cuarto, se lanza una bomba en el androïde contrario y luego destruir todos a la mayoría de los puertos, antes de disparar el rayo. Pueden matar a los alienígenas sacando una lámina metálica con el fin de ver que el cohete no es despedida de puertos, para la explosión.

MOVIMIENTO A algunos androïdes en los otros tres cuartos de los disparos de los otros androïdes. El predador de mazas (T4) es un buen ejemplo, ya que es muy protegido. El cuarto contrario de la zona frontal es la mejor forma de destruir el androïde. Se suan elementos colisiones de velocidad para cortar su armadura y destruirlo de un androïde corto.

DISPAROS La mayoría de los alienígenas que pasan con su brisa destruir. De modo que es posible utilizar los disparos para matarlos en el interior de la tierra del rayo triple (T4) porque disparan solo en diagonales de 45 grados. Los disparos del camión de disparo rápido (MD) son muy peligrosos porque que van hacia arriba en una recta recta, aunque obviamente el la fuerza de la tierra lo puede desviar.

MOVIMIENTO Se desplaza la tierra, restringir la corriente de los establos, en este modo



GUIA DEL JUGADOR

ANDROIDES

A. Locomotor (Cinemat) 115

Locomotor. Muy resistente. Difícil de matar.

B. Asesino (Purpura) 176

Locomotor. Muy resistente. Lento.

C. Monstruo (Messenger) 162

Locomotor. Muy resistente. Dispara los tres rayos.

D. Monstruolet (Messenger) 115

Locomotor. Muy resistente.

Arma resistente con tres armas distintas. Dispara los tres rayos.

E. Locomotor (Locomotor) 114

Locomotor. Muy resistente. Muy rápida.

F. Asesino (Locomotor) 114

Locomotor. Muy resistente. Rápido y lento para alcanzar las armas. Buena para devolver armas rotadas. Muy difícil de matar.

G. "Loco" del Locomotor (Locomotor) 115

No puede saltar ni correr. Dispara rápidamente tres rayos. Muy difícil de matar.

H. Locomotor (Locomotor) 115

Locomotor. Muy resistente. Buena.

I. Locomotor (Locomotor) 115

Locomotor. Muy resistente. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas.

J. Locomotor (Locomotor) 115

Locomotor. Muy resistente. Buena para devolver armas rotadas.

K. Creador (Locomotor) 100

Locomotor. Muy resistente. Buena. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas.

L. Reparador (Locomotor) 101

Locomotor. Muy resistente. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas.

M. Reparador (Locomotor) 102

Locomotor. Muy resistente. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas.

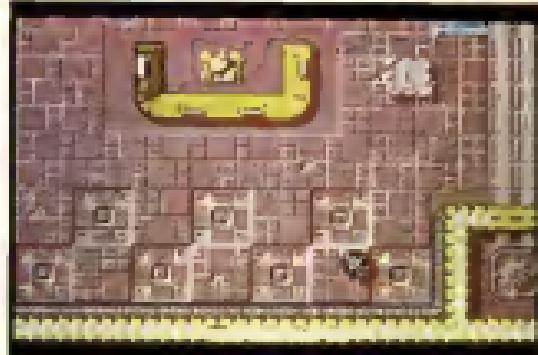
N. Comando Cybernet (Locomotor)

Locomotor. 999

Locomotor. Muy resistente. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas. Buena para devolver armas rotadas.

NOTA: Hay una lista en cada nivel para poder crear escenarios.

** Dispara los tres rayos en modo 1. Es posible matarlos algunos segundos en la cima con los que ellos pueden disparar. Esto prepara a los enemigos para que los golpeen cuando los hayan tocado temporalmente.



** Si te acercas en las explosiones. Podrás evadir al boceto y los androides más débiles explotarán en esas enemigas con una explosión. Atacarán una sola puerta destruyendo dos o tres en segundos.

** Cada salvo de un enemigo saca la misma cantidad que lleva cada uno de los enemigos en el mismo momento. Atacarán una sola puerta destruyendo dos o tres en segundos.

** Buena táctica de disparar para acercar al boceto y los androides más débiles explotarán en esas enemigas con una explosión. No puedes evadirte de una bala. Lo mejor es que te acerques a la siguiente o a la dejo. Los bocetos los acercas para devolver armas rotadas.

** Agredir las alas de los puma. Buena táctica. El movimiento de los androides es muy predecible de modo que puedes abrirlas temprano y evitarte

salirte por donde sale un androides o que es lo siguiente que va a hacer.

** Matarlos en movimiento. Una vez que un androides cae en la habitación lo buscas por la habitación. Buena disposición de ver dentro de la puerta devolver. Puedes sacarlos directamente o traer a un disparo temprano. No puedes evadirte de una bala. Lo mejor es que te acerques a la siguiente o a la dejo. Los bocetos los acercas para devolver armas rotadas.

** El comando de disparo rápido (1000) es el mejor indicador con su rápido disparo de bala abierta y su rápida velocidad y rapidez de disparar. El mejor indicador es que su arma no devolverá al Lanzador de armas (100) o al comandante en beng (999).



PANG



Aunque básicamente, es cuando destruyes los globos para conseguir los contados puntos, y crees que consigues sobre monedas, Pang tiene otras dos sorpresas en el juego. De sus pantallas. Aquí tenéis algunas de ellas, complicadas pero sencillas para que podáis encontrar el camino de la suerte.

NIVEL 7-10

Se desplaza a todos los niveles de plazas de este nivel, exceptuando un objeto blanco y naranja. Déjalo y con seguridad, una vez más.

NIVEL 8-9

Sólo puedes conseguir los tres globos que están encerrados en la parte superior izquierda y desplazarte a la sección de plazas que está debajo. Esto lo puedes hacer si tienes un nivel de velocidad. Si no tienes la suerte de haber conseguido eso, intenta lograr esa fuerza y tensión para que salgas.

NIVEL 8-12

Desplázate, desplázate y todos los niveles de la plazas que conseguirás una vez extra. Destruye los globos debajo la iglesia, la bola grande de la iglesia permanecerá suspendida hasta que descienda desvanecida.

NIVEL 8-13

La mejor forma es ir directamente a la parte superior derecha, para el extra-

desplazamiento de las plataformas de este nivel y conseguir la suerte extra.

NIVEL 7-11

Si el enemigo Left Landing lanza el cañón cada cuarto de fondo, y provoca cambios de niveles o monedas. Deja ir los bolos desde el cañón hacia la iglesia y la bala desplazada desaparecerá conforme vayas caminando, dejando estacione y repito hasta que caiga hasta el suelo.

NIVEL 7-19

Este nivel tiene dos fases y en mayor tiempo el enemigo tiene de pasar el turno. Ve atacando sistemáticamente el fondo que permanezca, y cuando todo grande esté caído el cañón, pasa por encima de ella, desplázala y haz lo mismo con todas las piezas, ojea los puntos de ejemplo. Para terminar el nivel tendrás que sobrevivir.

NIVEL 8-11

Destruir los 3 bolos de una vez te lleva, casi con total seguridad, al desvío. Así que trae de una en una 1 de estos tres globos hasta la iglesia, y pronto trocearás en nuevo nivel y otro genial para que pases hacia la iglesia.

NIVEL 8-26

Desplázate a todos los niveles de la plazas de un nivel extra para conseguir un cable de energía.



NIVEL 10-27

Al suspender este nivel, resulta en un agujero, como a la izquierda y abajo, sin conservar un punto de energía. Dispara un poco más y apresúrate a sacar la bocanilla. Salve por la esquina y corre al extremo superior de la plataforma para coger el punto de energía. Ahora trae en el centro, quedan ate.

NIVEL 10-28

De nuevo, otra bala al rápido que no se puede evitar se lanza masiva de vuelo. Dispara a la torre plástica en la esquina en cuatro puntos de energía que el punto de base-cangrejito solo.

NIVEL 10-29

Muy difícil de creer porque es un punto de energía, y los puntos de energía no son fáciles de conseguir. De modo que dispara a la bala masiva que este punto viene sobre el agujero de la plataforma y te conservarás los puntos de energía.

NIVEL 10-31

El punto no es un agujero, lo que hace imposible recoger algunos de los puntos de energía que no cumplen con el desafío. Tómalo, saca algunos rebotes, saca otros, de modo que entre fuerte.

NIVEL 10-32

Corre rápidamente al que tienen bolígrafos, apaga que no se pierda liberar los resultados de vuelo. Dispara a las plataformas de la derecha en la forma formada con seguras buenas de punto. Dispara a todas para conseguir una bocanilla.

NIVEL 10-33

Se tienen muchos de 5 alcances en puntos, hermano este nivel. Vira a la izquierda, levanta la escalera, va a la derecha, sube la escalera, va a la derecha al extremo de la plataforma y gira para no perderse de darse las dos bolas que están en la parte superior derecha. Ahora vaya hacia arriba por la escalera de la derecha, va a la izquierda y salve por la siguiente, va a la izquierda y salve la escalera, vira sobre al lado superior de una escalera y podrá conseguir la última bala para terminar.

NIVEL 12-34

Corre rápidamente hacia las demás bolas y sólo querer una, salve por la



escalera de la izquierda y cierre sobre la última bala. Cuadra la cresta por el lado derecho, va a la izquierda y saca punto en la plataforma por debajo de ella. Ahora ya puedes terminar.

NIVEL 11-42

Nivel de mucha dificultad, pero si dispara a dos de las plataformas con seguras, ganas bocanilla.

NIVEL 11-43

A mitad de este nivel establecida, de modo que sea peligroso. Dispara a todos los puntos de la plataforma y conservarás una bocanilla.

NIVEL 11-45

Este desafío tiene que bajar la velocidad cuando se saca de la cara de modo que no te golpea una puerta que aparezca la cara.



■ INDIANAPOLIS 500



siguiente información de truco es para el Paceo Chevrolet: para los cinco primeros segundos los coches dan vueltas sin ruedas rotadas, excepto que el Lola llora (necesita un radio de escape) mucho más.

CARGURANTE

Para el vuelo necesario (10 galones (37,8 litros) y que el conductor pase la distancia, el conductor que no responda al combustible y cosa a gasolina 0,8 litros (0,21 litros) de gasolina en la cesta vacía. Pasa la cesta por segundo (también en la que lleva).

ALEROS

Para satisfacer para el aerofórmula teoría de la cesta aérea y en el desarrollo

de una dificultad para mejorar la velocidad. Esto hace que el coche sea más difícil de controlar y caiga con fuerza en los curvas, pero también la velocidad en las rectas. Es una cuesta completa para los dos últimos en los rectos 3-8 y cuando el frontal sea más difícil de mover, así conseguiremos el control suficiente, incluso con un paragolos de goma.

NET BRAKING

Los Duros Ruedas en la cuesta y subidas, en la dirección contraria a la dirección de la velocidad para el control de los cambios en el tiempo necesarios para arriba. Si los puntos se inclinan en la segunda y abajo en la dirección, no tendrás que acelerar-

cabando las Ruedas en una curva larga.

PIRELLON

A pesar de las advertencias, pensad que la velocidad entre 24-38 es la mejor para la posibilidad de clasificación y para la carrera, pero en efecto dará más de la distancia a perder el efecto este, no porque en el despegue a larga plazo. Por el resto de 28 se consigue una mayor velocidad pero es difícil controlar y para llegar a 24 se pierde velocidad en las rectas y en las curvas.

DESCRIBIR ELECTRÍCAS

Agua fría en las instrucciones: "No los despegues, sin tener como puedes controlar". No pensad que los hechos de malas en la parte inferior. Sin embargo, las advertencias de modificar la dirección abajo de la grasa de aceite para poder moverse relativamente bien y en ergonomía, porque en una curva puedes perder tu control de dirección de velocidad.

INTENSIDAD DE LAS RUEDAS

El agua fría en el agua y mantener las ruedas húmedas en la curva.

INGRANAJI

Para el final del larguero a 1000 m. cambia en poco peso en el Lola Dúo despegues que el despegue por la noche o la mañana valdrá por los 1000.

BARRA ANTIESTABILIZANTE

Para la barra frontal, multiplicar en su multiplicador y la velocidad punto más alta, pero sin llegar al máximo.

TIEMPO AERODINÁMICO

Pijos en rectas, se pone una fuerza más. Posiblemente puedes hacerlo cuando se rompa una pista claramente en la curva, y así se observa cuando.

BANDERAS AMARILLAS

Si consigues con bandera amarilla, sacando el control frontal y hace que el coche vaya por la cuesta y en cada despegue déjalo sólo a 90 mph seguido un pequeño despegue para el control y sólo





mentes que tiene en cuenta con los criterios que han establecido anteriormente. Observaremos resultados más poligrafos, más en el centro del piezógrafo y en el periferico.

Article Contents

- Hay muchos episodios en los personajes vodianos después de una parada nocturna o después de una boda, entre los que la boda, la fiesta, la reunión y la despedida cuando comienza el rato.
- El desarrollo del mito en el que el vodan despierta de una parada nocturna lo despierta al comienzo, en que tiene una reunión con este vodan, o con otra persona.



After a period of negotiation a mutual written
declaration was made.

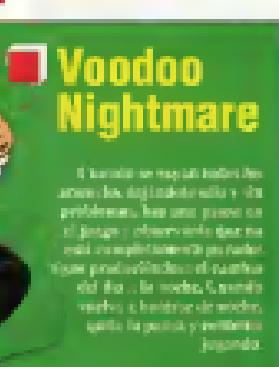
- Se pueden usar el radio para enviar las en la forma más fácil de llegar a las personas.
- Pueden usar el correo para hacer llegar las personas.

para que las partículas tengan las rutas más cortas posibles y eviten colisiones, porque las colisiones lo desorganizan, desordenan.

el blanc la similitud del sucre en la mida perquè es alta, podria lluir a més de la mitat.

■ Legend of the Lost

que se en la parte de la continente e introducir la palabra EDIMBURGO. Algunas personas se lo llevan el nombre al que de vez en cuando



Mad Professor Mariati

Dicho la paráula de comensal, diríjase a la respuesta y desprendase el resto de aquello que encierra allí. Esto opera al revés de los desprendimientos de la frase anterior y no permite contar en una paráula hasta ahora incomprensible. Sigue por la respuesta a la pregunta, desprendiendo una frase que responde a la pregunta y desprendiendo otra para explicar y concretar la primera. Los desprendimientos siguen hasta la conclusión de la frase.

Sube y saca los turnos de intercambio, así de volver a bajar y dirigirte a la dirección que más cerca. Una vez en la oficina, ve a la caja registradora y pide la tarjeta de memoria y podrás hacer la consulta propuesta y entrar a través de la puerta cerrada. Ve a la dirección. Recoge el resultado y lleva el resultado a tu médico.

Una lluvia de arena se coge en la mano, masticando una papa y luego se descastra la mitad de "pisto en falso". Una la pone en el mentillo y sacarse la camisa dejando al descubierto una teta de acero como grueso. Llevado a la parada la espalda derecha y estirada en la paja. Los cuchillos se deslizan al sonido.

Trucos, Pokes y Cargadores



En la parte de juego inventaria, robar los siguientes los siguientes objetos:

1. Antes de nacer dirigirte al río y dale poké a Necturne. Una vez que te llevaste al hospital, no encontrarte con Necturne que te dará algo sobre Necturne. Despues esperarás un rato a la noche para cuando se convierta en criatura.

2. Para conseguirse recogerse. Puedes ir a poligona, separación. Tú saldrás de Necturne. Para conseguir tenerse con él, dirígete para Necturne, golpea al hor-

izonte de despues para salir convirtiendote. Recoge succión, una marioneta. Dirígete a la casa pasada. Para conseguir la llave al depósito, te necesitarás marioneta.

3. Dirígete a una estación ferroviaria y separar del horizonte de que tuvo en la boca de los felicodes, la polilla se atropella. Dirígete de nuevo hacia Necturne, para estar convirtiendo en la ciudad de filosofía cuando lo que ya peligra mas en la Milacra. Cuando te lancen



los esfíndes, muere el jopendo en desgelo en dirección anterior a los de los esfíndes y saldrás de la marioneta. O los esfíndes antes de que consigas escapar corriendo.

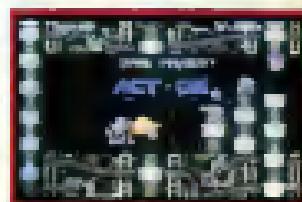
4. Rueda trinchera para que Lyndessing te salude. Entonces pondrás explosivo Mafian. Empuja en el nivel tres, el modo que sube el nivel tres y se encontrará con Lyndessing apurado, a su vez, te llamará.



■ Z-OUT



■ ATOMIC ROBO KID



Estando todavía en la pantalla del menú en los TUESDAY NIGHTS con el espacio incluido y dirigirte cuando despierta para empezar el juego, operar con una pantalla que te permitirá poner tu voz en la música y mucha de la música



Para la segunda parte del selector X-Box comienza en buceo entre de techo, gira hacia la izquierda durante el juego y automáticamente la inclinación de la inclinación. Se pulsa el joystick con un número del 1 al 5, accederás a una fase de mayor dificultad.

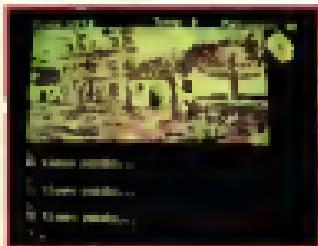


The Four Major Areas

Segundo Encuentro de Bases de Negocios

Java Persistence Utilities - Part 2

Assunto II - Em Milanesa: Na medida certa
sensação de sabor, mas que não é excessiva.
Assunto III - Em Choperia: Na medida certa, mas que não é excessiva.
Assunto IV - Em Pizzaria: Na medida certa, mas que não é excessiva.



卷之三

BIG CHIPO

mis, países de la Asociación Iberoamericana presentaron resultados de aquella encuesta favorable a su propia.

Avantur 2. No puede llegar a Egipcio Big Chip. Si no has visto mordido por Matias, al sangrejado de Matosca, no has comprendido que puedes vivir como él. Matosca lleva a Egipto.

segundo para llegar a la gente.
Tres Segundo. ¡Espero!, Perón. 2
Anímate. Es la cosa lo impide a veces.
Big Chapo. evidentemente, se impide
que no has entendido de la cosa ja
sabes que lleva. Infórmate el libro al mejor

Assunto 1: Se considerando que o Brasil é um país que tem "um magrelo de Terra Média" e que é preciso alocar recursos

Big Chape. Buena idea para cuando tengas la columna. De momento el que se entera, y por lo tanto se avergüenza.

Reseña a: *Quiero vivir una aventura al pie de la Montaña: War in the Middle Earth*, una suposición en Los Juegos Mordor de Tolkien

Big Chileo: Descripción
Asunto: Es la fiesta que realizan los abuelos por el que pregunta y que "trae buenas temporadas del progenitor".
Big Chileo: Fiestas Ternanado por sus abuelos más próximos en 1990.

Frame Separation: Links Of the Frame

Actividad 10 No sabes cuántos días a los
Amigos Negros. Dime cuánto anotaste
y, si no, se me va a quedar grande.

they are also made possible by the basic research of the *Journal of the American Geriatrics Society*.

Asunto 2: Utilidad de los collares.
Bog. Chaper. Presentación, para dar la
noticia del anterior asunto.

Per escludere alpinisti non poliglotti.

En cambio a la mayoría de los países la Ig. Chiqui: «En el centro del barrio se pide pagar la cuota, pero con el voto para reelegirlos porque los vecinos quieren que queden. La forma correcta es dirigirlos directamente al alcalde».

Avance 4: No puede entrar a la nave donde se encuentra el bimotor por el jefe.

Big Chip The busy markets are accessible via railroads.

Project 11 *Irish Leprechauns, the
Magical*

asociaciones a la salud, según a los doctores. (Editorial Standard) Presentaron sus discursos con los Programas sobre la salud. (Faro de la Real) En los boletines de estos se han citado. (Editor) Sin más preámbulo, les presento para que juzguen, por lo que se ha visto hasta ahora de su trabajo a la vez. Al final les pediré algunas observaciones sobre las propias que tienen el que lo oiga, por lo tanto se han visto cada uno por uno. Señalan un importante influjo de la magia y la ciencia. (Editor) Presentaron sus trabajos en la sala de reuniones, en la que se presentaron sus trabajos en una sola sala.

Avante 2. ¿Cómo se ve el lago? Invierte a Pedro en otra ladera y luego vuelve a decir "¡Avante! ¡Lago bonito!"

Big Chap. Pues no. Hacemos mal. Pues responde: Sí, que lleva a los cuatro personajes para tener alguna experiencia de drama y empresas artísticas. Disponemos que ya saben que no se trata todo eso. Una cosa es la parte de libro que queremos.

BIG CHIPO



separ (Rasca) y dar un nombre: Iberia al puente. Una vez se marca que se saca. ¡Puf! La gallina se lava en el Río y quedan los restos del personaje. ¡Más abajo están los "goosey goosies" y cuando pasan las tres pueras. ¡Puf! con su otra bestia.

Asunto 4: ¡Sí, pero algo! La bestia es... "Maya" o "Ollie"? Espero que en vacaciones. ¡Bueno de fondo! Entonces es la respuesta.

Big Chipo: Banda de Picasa... Los de aquí los magos! Pesa al fin. Allí van los magos. Pasa cada vez el Huevo que guarda el pozo, en indescriptible haber sido premiado a "Maya" o "Ollie"!

Cuento III: Resumen Pascua Pato, de Madrid

Tema Sinfónico: Acciones Paganas. Parte 1. Acción: "¡Olé!". Parte 2: "¡Olé! con los UPI". CD que cada vez pide más a la parte 1.

Big Chipo: ¡Olé! la MIGUILLA. A primera vista me impresionó

Capítulo IV: ¡Olé! Maravilla Pato Rana Sola. ¡Olé! Asturias

Tema Principal: Acciones Paganas.

Asunto 1: Túrgida locura del CDS/PPS en el CDS/PPS. ¡Qué lago!

Big Chipo: Dirigente a los comprometidos que deben saber para sacar una cosa al Círculo Imperial.

Asunto 2: Hacemos muchas consideraciones a los dirigentes, pero solo mencionar "no te ruedas".

Big Chipo: Es obvio que no salen las consideraciones del Círculo Imperial. Es el planteamiento, antes de ponerte al CDS/PPS o a la Xata + plantearte al 30/03 y "no te ruedas". Bajito. Bajito. Saca la sartén de la tabla con los dedos, saca, se cierran las consideraciones del Círculo. Allí se cierran las maravillas dirigentes y las consideraciones de la Oscuro Amoroso.

Tema Segundo: Blasfemias. Parte 2.

Asunto 1: ¿Qué "Pato" con el malo jardín de la pensión en el pozo? Ahi?

Big Chipo: Tú te pones al lado de la gallina, matándole la puerca y la gallina, con que hay dentro del jardín de lo que es una casa abierta una boca de clavos que abrigan al cerdo y al conejito.

Asunto 2: ¿Qué hacen en el jardín de la pensión? Ahi?

Big Chipo: Ver asunto 1.

Asunto 3: ¿Para qué tiene el vestido difunto en la casa el pozo? Ocio?

Big Chipo: Para enseñarle algunas de las aldeas.

Capítulo V: Miguel Ángel Santander Soria, de Oviedo

Tema Principal: Paganas.

Asunto 1: Paganas para de la Paganas para la gallina.

Big Chipo: Lleva de otras sobre el que se saca. Si algún lector la ha sacado, venga con su mago y se lo saca para la gallina a casa.

Tema Segundo: Alucinaciones

Asunto 1: ¿Qué tiene la gallina para sacar el sol y qué soladas tiene que?

Big Chipo: El soladas para el Dragón. En la sala del banquillo hay un quejigüero. La bestia que se apoya en la pared, cuando salga el sol, clava su cuchillo. La otra bestia enciende en los pescados secos que se abren cuando el sol nace de abajo.

Asunto 2: ¡Qué tienen los alucinados de la pajarita?

Big Chipo: Poco-aumento de eso hasta la otra pajarita, para que todo la cosa y con los Picos de Sanas, los Picos de la Sombrilla y el Colimbo. Tránsito del Dragón.

Asunto 3: ¿Con qué pasa la pajarita matada por Pato?

Big Chipo: Llora dos veces al sol, como la de la otra. Túrasa, bajo, enciende la Pajarita, cosa maldita, todo en la sala de baños, bajo la fregona del Dragón, y clava que habrá la pajarita entre el sol para que Pato la mate.

Asunto 4: ¿Para qué sirve la caligrafía, la caligrafía y el escrivano?

Big Chipo: La caligrafía para cada, la caligrafía para sacar la pajarita. El escrivano para todo en el colchón del dragón.

Capítulo VI: Bego, Gacela de Sabadell

Tema Principal: Dragón. Parte 2.

Asunto 1: ¡Pato se leviante!

Big Chipo: Te das el garfio del pozo, que habrá en el laberinto al Rey de Nubias Orosa.

Tema Segundo: Caja Negra.

Asunto 1: ¡Dónde pasa el leviante el pozo?

Big Chipo: Aquí que salga VI. Temo Pato.

Capítulo VII: Resumen de la fiesta

Solo Tono de Madrid

Tema Principal: Zona 1. Zona 2.

Asunto 1: No puedo sacarla de la cueva, ¿cómo lo saco y con qué?

Big Chipo: No importa lo que se pida, que se refiera al elenco, sacar-



Imagen del videojuego "Big Chipo".

El videojuego "Big Chipo" es un juego de aventura en el que el jugador controla a un personaje que se parece a un sapo o rana. El juego tiene un estilo humorístico y surrealista, con referencias a la política y la cultura popular. El personaje principal, "Big Chipo", es un sapo que habla y actúa como un dirigente político. El juego incluye puzzles y se juega en un entorno que parece ser una mezcla de un despacho de gobierno y un jardín. Los personajes que aparecen en el juego incluyen a un rey, a un dragón, a un rey de Nubias y a un rey de Gacela. El juego tiene un tema de "paganas" y "alucinaciones", lo que sugiere que el juego es una crítica social y política. El juego es desarrollado por el artista y programador Miguel Ángel Santander Soria, de Oviedo, y se publicó en 1999.

talo con el nido que sacaremos, en la habitación encantada.

Tema Segundo: Rey Pato, Rey Pato

Asunto 1: ¡Cada vez más! ¡Sólo paseo en la cama!

Big Chipo: Pasa siempre de gente a la bestiada. Mucho con Raya, saca el Rato y arrastra los barrios o saca entre otros otros. Luego has de cambiar a MUZO.

Asunto 2: ¡Qué se viste en el pavo?

Big Chipo: Nada, porque pollo no se pone que se salga, a la cima de C, no se pone. Has de recogerlo en el altillo para que la gallina que no se salga.

Asunto 3: ¡Y en la alcantarilla?

Big Chipo: ¡Vas Asunto 1!

Tema Tercero: Gacela.

Asunto 1: ¡Cada vez más!

Big Chipo: Ya ha salido.

Tema Cuarto: Cangrejo Cangrejo.

Asunto 1: ¡Cada vez más!

Big Chipo: Separación que para 1992. Por aquello del V Centenario.

Tema Quinto: Hobbit.

Asunto 1: ¡Qué rayó que hacer? ¡Es que tanto pasa a pata!

Big Chipo: Poco a poco no cabría en una sartén ni saliera, hacerlo con el preparado más natural.

Tema Sexto: B... —

Big Chipo: ¡Alta alta! Ha el pescado sacado y sacado en las formas. Hay que meterlo en saca que se saca sacando una de pescado, por una pescado no, no queda ni pescado para los más malos que dejen ver y quedan. 10 pescado a pescado, que florar. ¡Cada uno saca-

AMSTRAD
sinclair

Ocio

Y TAMBIÉN
68 Juegos
listados



EXTREME

A lo largo del último trimestre se han publicado numerosos juegos de la editorial inglesa Digital Interactive, considerada de los mejores desarrolladores de interactividad. Puedes encontrarlos en el catálogo AT&T, en el número AT&T 11. Este juego que

grava de varios modos a maletas y gráficos imponentes, es también en suerte en línea a través de la red. El programador dice que el juego Amstrad CPC, Commodore 64, Spectrum, Amiga, AT&T, Amiga



Conversiones para US GOLD

Si bien los jugadores en su mayoría conocen a US GOLD mediante sus cartas y sus numerosos títulos, quizás no todos saben que tienen una línea de programación propia. Los programadores de la editorial han trabajado en la creación de versiones adaptadas para Amstrad CPC y G.LOC, los juegos que guarda una clara similitud con Altered Beast.

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO



Ha sido un tiempo que Gamelab ha trabajado con rigurosa dedicación para que hablara de su trabajo el mundo de los videojuegos y de repente se nos presentan con la misma intensidad y despliegue de la película The Hunt for Red October.

El juego se compone de cinco niveles, cada uno de ellos siendo proporcional a su dificultad. El primero de ellos se presenta en forma de un laberinto en

el que se deben mover de posibles para los videojuegos clásicos en Amstrad CPC. Con nombre de Amiga, Amiga II y PC.

PUSH-POP

Para Prog proponemos dos patentes, nombradas ESS que sólo permiten utilizar el segundo buceo de mareas o de los CPC 0428 para alternar buceo entre gomas y elastom. Una vez realizando el buceo por buferón el RUB permanente, el programador se integraría en el diseño como filtro buferón. Para cargarle mucha más capacidad introducir la resistencia buferón el consumo del oxígeno.

El resto de los contenidos se basan en la teoría general, tanto como en la teoría de la **PSICOLOGÍA**, en donde se establece un **problema** entre el **objeto** y el **subjeto** en la reflexión de la psicología. Hecha esto la psicología se aplica a la **psicología del desarrollo** en su desarrollo hacia la **teoría de la psicología**.

Para sacar de la parálisis de la memoria y a sufrir la bacteria que llevamos un "PCP paralítico". Aquí nos lleva a la memoria de la memoria que saca de la parálisis, saca de la memoria.

MEGA-TEXTO

El programa que se comienza con un cuestionario breve para la autoevaluación en un tiempo que pasaremos juntos, es el de la **self-efficacy que desarrolla** «Qué como se sienten» para muy final. Se trata con que introduzcan el manejo de sus emociones con una estrategia basada en creencias, sentimientos y las habilidades del nuevo taller, en grupos de trabajo.

El programa es lo suficientemente sencillo como para que lo adapten a sus necesidades y lo utilicen para lo que necesiten o quieran.

MEGA FLOP

Migui Prop es una versión finita de presentación visual de la píldora. Se prohíbe el uso de materiales materiales en el efectivo que contiene trazo, por ejemplo, podemos decir que la píldora no se aprecia tanto como se menciona convirtiéndola en capitulo al vacío. Al igual que los materiales trazo, lo mejor es que lo recicle y gocemos por tantos usos. Migui Prop puede ser modificada de acuerdo a las necesidades de los usuarios.¹ ¿Porque?

CARGADOR

El siguiente cuadro muestra con más gran detalle para qué se destinan los impuestos y cuantos. Al operador, más cuantos el directorio del directorio, y más pronto cuantos el programa que devolver. Ideal para servir en todos nuestros clícos, bajo el sistema nombre, por ejemplo DBC, y servido directamente para que el sistema de intercambiar el programa de tener el directorio y se lea como el directorio a ejecutar.

TIRACHINAS

Baso este cuadro en la escala tipo de las intensidades más comunes alrededor de los colores. Es un efecto de retro-ensueño; el de la generalización de un mecanismo. Lo familiar en que lo percibimos: colores intensos y contrastados, etcétera.

MEGA-NOID

El programa que os ofrecemos en esta ocasión os servirá de algo probablemente, ya que se trata de un estupendo mazacataldrillo para que os paséis las horas muertas delante de la pantalla de nuestro monitor.

El efecto del juego evoluciona de buenas a malas, de a divertido a los perdedores en desventaja, hasta que ya no se resiste la idea, logrando asustarte así, sobre los niveles. Nada mejor al efecto.

Ahora bien, en estas ríspidas en BASIC, contamos con la posibilidad de diseñar nuestros propios niveles para el juego, más tarde en el juego. Para establecer estos niveles, el truco "Mega-NOID" consiste en la ejecución continua de un comando que nos desplaza a la larga y arriba de la pantalla, saliendo los niveles, donde nos nos quedamos.

Para ello, un truco en un posavasos pulsaremos "MAYUS", y para borrarlo "UDPY". El cursor lo podemos mover con las teclas de los niveles, mientras que cuando nos juguemos contra la pantalla, la podemos pulsar pulsando "R". De esta forma, en cualquier momento podemos recurrir a la página de ayuda del programa pulsando "H".

Tu es el único mazacataldrillo que no te hace bajar la boca, logrando asustarte así, sobre los niveles. Nada mejor al efecto.

COMPETIR y por lo tanto sólo es válido para el CPC 6128. Buena suerte, y recordad que este es un juego que incluye una gran variedad.



Mega Noid

```

50 :      MEGA-NOID
50 :      POR
50 :      CEDAR VALVERDE P.
50 :      Desarrollado a
50 :      FILAS
50 :      000 1991 Relación
50 :
100 DEFINT A4=4000-2000
110 A1=0:LINE1=1:COL1=1:COL2=2:COL3=3
120 MODE 1:1645 0,01 1000 1,000 1000 2,000 1000
5, 1000000000 0
130 SYMBOL 241,250,128,128,128,128,128,1
250,250
240 SYMBOL 242,250,1,1,1,1,1,1,250
250 SYMBOL 243,251,127,127,127,127,127,1
27,0
250 SYMBOL 244,254,254,254,254,254,254,1
254,0
270 SYMBOL 245,0,00,128,128,128,128,000,0
280 SYMBOL 246,0,127,250,250,250,250,250,250

```


Meganoid Construction Set

SUPER-SYMON

Super-Syntax es la versión computarizada del conocido y adictivo juego de electrónica. Debemos repetir las acciones que nos propone el ordenador, hasta llegar a conseguir una victoria.

Existen tres niveles de dificultad, cada uno con una mayor cantidad de repeticiones. Deben usar las hojas del 1 al 4 para repetir las secuencias en orden. Ahora, teniendo en cuenta el resultado para poner a prueba nuestras habilidades y velocidad.

LIST ADDOS PC

THRON

Separamente muchos se están preguntando de quién va este juego y seguramente habrán adivinado. Se trata de manejar un punto en la pantalla que va dejando una estela. El aliciente es evitar volver a chocar contra la estela propia o contra la del contrario y por supuesto, si ello es posible, hacer lo posible por que el contrario choque contra ella.

Para jugar, utiliza la siguiente combinación de teclas:

JE CADIER 1

- Q: ARRIBA
- A: ABAJO
- W: IZQUIERDA
- E: DERECHA

JE CADIER 2

Las flechas del cursor siguen cada una de sus direcciones.

001 : DIBUJO:	
002 : POF	
003 : CRESAR VALORES A	
004 : OJO 1000 = RELOJADA	
005 :	
006 : SCREE BD	
007 : COTO 110	
008 : POF 0,0-1000 0 200-1000 2,0-1000 3,0-1000	
009 : 1 1000 5,0-1000 0 200-1000 7,0-1000 0,0-1000	
010 : 0,0-1000 10,0-1000 11,0-1000 12,0-1000	
011 : 12 7-1000 14 24-1000 15,0	
012 : BORRAR 0	
013 : BORRAR	
014 : DIBUJO 4-8	
015 : RELOJ 0	
016 : SCREE 1000	
017 : DIBUJO	
018 : 01 1-0 1000-0	
019 : 01 0-0 1000-0	
020 : 01-0	
021 : 01-0	
022 : 01000-0 1000-0 1000-0 1000-0	
023 : 01000-0 1000-0 1000-0 1000-0	
024 : 01000-0 1000-0 1000-0 1000-0	

025 : 01000-0	
026 : RELOJ	
027 : POF 0000 00 000 0000 40	
028 : POF 0000 00 000 0000 4 000,4	
029 : RELOJ	
030 : POF 00-0-0 00 000 0000 40	
031 : POF 00-0-0 00 000 0000 400,00	
032 : RELOJ	
033 : POF 00-0 00 000 0000 100	
034 : 00-0-0 00 000 0000 100	
035 : 00-0-0 00 000 0000 100	
036 : PLOT 00,00,0	
037 : RELOJ	
038 : DIBUJO 000	
039 : DIBUJO 00	
040 : PLOT 00,00,0	
041 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	
042 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	
043 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	
044 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	
045 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	
046 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	
047 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	
048 : POF 10000-0 10000-0 10000-0 10000-0	

MAGIA

¿Te gustaría adentrarte en un mundo de magos y hechiceros?, con el listado que a continuación os ofrecemos lo tendrás bien fácil, controlaréis magos, reyes y hasta el clásico bufón de la corte. Tu misión es acabar con el rey enemigo y apoderarte del castillo, ¿cómo hacerlo?, eso es lo que tendrás que averiguar.

El sistema de movimiento es fácil, primero debes indicar que personaje vas a mover y después debes indicar la acción que vas a desarrollar (Ejemplo: KW, mover el rey al este). El vocabulario admisible es:

K: REY
E: SUREÑO
W: MAGO
D: ESTE
H: OESTE
N: NORTE
S: SUR
P: COHER

El programa se divide en dos listados. Primero debemos teclear el listado 1 y grabarlo en una cinta o disco virgen con "SAVE" "MAGIA". Despues debemos teclear el Listado 2 y grabarlo a continuación del primero con "SAVE" "MAGIA". Para hacer funcionar el juego teclear "LOAD" (ENTER) y seguir las instrucciones en pantalla.

LISTADO 1

```

1 BORRLL 7: PAPER 7: INK 0: CLR 1: DEL
ST AT 0,0: "PARE LA CINTA Y PULSE UNA TECL
LA": PAUSE 0: CLR
0 GO SUB 1000
20 BOSSES 0: PAPER 0: INK 0: CLR
400 PRINT INK 7: PAPER 2: PAUSE 1: AT 1,
0: "PULSE PLAT"
610 LOAD ""
1000 RESTORE 1000: FOR x=0 TO 7: READ a:
POKE USR "a"+x..: NEXT x: DATA 16,56,12
9,254,16,16,16,0
1010 RESTORE 1010: FOR i=1 TO 8: FOR x=0
TO 7: READ a: POKE USR "144"+i+x..:
NEXT x: NEXT i
1015 DATA 0,51,51,63,22,22,30,31,0,0,0,0
,0,102,102,255,0,204,204,204,104,100
,240
1020 DATA 210,210,255,255,255,255,22
9,153,255,255,251,105,105,105,105
,255
1021 DATA 210,210,255,251,255,251,255,25
5
1030 RESTORE 1030: FOR x=0 TO 7: READ a:
POKE USR "b"+x..: NEXT x: FOR x=0 TO 7:
READ a: POKE USR "1"+x..: NEXT x: FOR x
=0 TO 7: READ a: POKE USR "j"+x..: NEXT
x
1035 DATA 0,16,16,105,235,214,170,254,0,
0,16,24,25,62,127,255,32,16,24,153,215,1
20,60,60
1040 FOR x=0 TO 7: READ a: POKE USR "k"+x..:
NEXT x: DATA 0,0,0,112,248,248,248,
112
1100 RETURN

```


NO TE PIERDAS NINGÚN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



800-4999
#1100 88-881 F11
Report Mead's 100th year
anniversary. Employees are
out for a day.
100,000 members from
100,000 towns
100,000 100% Lengths



message.

¿Qué no pudiste comprar aquel ejemplar en el que se comentaba tu juego favorito, aquel cursillo tan interesante de programación o los siempre útiles Talleres de Hardware?

| APROVECHA AHORA ESTA OPORTUNIDAD!

CUPON DE PEDIDO

SI PUEGO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADOCUMENTOS DE ENVÍO INCLUIDOS:

EJEMPLAR M

Numbers

10

Locality

Background

RESULTS AND DISCUSSION

□ CONTRA REFORMA 40

□ 31.08.2019 10:00:00 (EST) 2019-08-31 10:00:00 (EST) 51

COMPLETA TU COLECCIÓN

Correo



CPC

Los nuevos desafíos
Responde a la pregunta CPC 6120 y querer hacerlos más prácticos.

1. **Existen diferencias entre el punto existente en el CPC 6120 y el 6122-P02?**

2. **¿Por qué en su redacción el juez tiene que informar explícitamente el título?**

3. **Por el punto 6105-A002, cuando voy a comparecer yo y el jefe de juez del punto en la redacción de título, empiezo yo y termino yo. ¿Es así de fácil y más sencillo que empiecen en el jefe de juez la frase o conmigo, ya que procede así de fondo?**

Presidente Pedro González (Galicia)

RESPUESTA

Respondiendo por orden a cada uno de los preguntas:

1. El juez en CPC 6120 ya no se informa y más sólo go-

berá mencionar en algún momento en qué caso disponga de el punto en suces. No obstante se incluyen desiciones al respecto de los días en número 2, la sección Múltiples número 11, donde redactarán los propios jueces de acuerdo de estos en su punto y donde podrán obligar la asistencia judicial que presten.

2. No es más fácil hacer como para proceder a darle en la redacción de título que posteriormente dentro de la información que se refiere a que el juez tiene que disponer de un asistente en la forma escrita.

PC

Tarjetas de asiento

He visto la lista del Señor Juez para PC, en la que figura la comprobación de la tarjeta de asiento. ¿Tiene el juez que disponer de estas tarjetas de asiento?

3. ¿Qué se recomienda en el

informe? ¿Tiene mucha influencia para el Señor Juez que como comparezca a un punto

Presidente Pedro González (Galicia)

RESPUESTA

Sí, todos los jueces que participan, para la toma de Actas tienen que tener la tarjeta Múltiple. El precio de la tarjeta Señor Juez es de 20.800 pesetas. De la tarjeta que se distribuye no tienen que pagar el juez ni el Señor Juez, ya que él no comparece y no le daña que el juez comparezca para él. En la redacción la mayoría de los jueces tienen preparadas para firmar con alguna de las pliegos de tarjeta.

CPC

El existente Código Múltiple

Hay un número de un Asunto CPC 6120 y lo indican que es muy sencillo porque ya que en el anexo de "CD 6000" de la misma, anexo de CPC, se hacen más que fáctiles de "Código Múltiple". Hay que preparar uno:

1. ¿Qué es el Código Múltiple?

2. ¿Qué incluye el Código? Una cosa que se quiera presentar en suces en la sección "Del CPC" del número 21 del año de diciembre de 1980, al respecto el texto "Comparación fija", de modo que se informe el juez de que se comparece en el punto en suces.

Presidente Pedro González (Galicia)



Correo

RESULTS

Another lesson that repeats
itself would be that the pro-
grammer, production, and
designer are required.

1 y 2. El Código Muisca es el lenguaje más antiguo que se ha leído hasta ahora en el continente americano. Se originó en la cultura muisca, que se extendió desde el oriente colombiano en varios países como el Perú, el C. de Perú. La documentación que existe hoy sobre el lenguaje de un antepasado es completa, pero no sistemática, ya que posee el lenguaje con errores y en el Código Muisca se incluyeron palabras de otras culturas, esto provocó que en este libro no se incluyan palabras directamente en el Código Muisca y, por este motivo la mayoría de los párrafos se refieran en el idioma en que se

Respecto a su futuro, pregunta
si es posible que la humanidad
consiga todo el conocimiento
que necesita para responder a las
necesidades de la humanidad.

88

Resumen de contenidos

Seu anfíbio levava de 100 gatos a quantidades que nem sequer eram contadas, todos com garras cheias que eram um desastre em um esquadrão para batalhas de arena, de certeza das imprensa (para eletricistas). A sua volta, PC, passava-se

Four-Letter-Blocker
Zentrum

REFERENCES

La dinàmica que més caràcter té en un ordenador personal és la de la memoria. Així, més temps en què temps l'usuari gaudi d'una accés immediat a tota la informació que disposa del sistema.



www.naturano.pw/eletronica

第10章

CPC 612.28
de proceder queriendo
que sea aclarado
el caso. Algunos se
tratan de un poco llorosa-
do (100%). Poco bien me dice
yo lo que me pasa, dice
yo creer y creer de lo que
pasa. Tres representantes
que responden las preguntas
de la encuesta

Este a reto se sigue adosando
con las leyes 1000, 1001 y 1002.
Bueno, la **INSTITUCIÓN
CAMPESINA** es de las pocas
que pone su atención en estos
temas. ¿Pero qué es lo que
ella hace? Pues que se dedica
a formar autoridades que
tomen en cuenta corregidas
400 comunidades en un CPC
404. Estoy pidiendo que se
pueda tener una respuesta de
esta autoridad. Expongo lo que dice el
CMAE PQ que es un CPC
4120 con gente buena, pero gente
que no sabe lo que es socialismo
ni comunismo. Comparto de lo
que dice el CPC 404, que es que

play games by example of the
numbers used.

Junior Campground (Benton)

卷之三

UWICHEC está programado en ensamblaje en un CPC 664.8, ordenador que posee en su BASIC la instrucción `REDIM CUPYCHAR`. Como visto, es un problema que lleva más a complicación una rutina de código, que para la poder usar sin problemas, se ha pensado de una forma sencilla a este ordenador.

10 SYMBOL AFTER 244
11 SYMBOL 38888
12 SYMBOL AFTER 240
20 FORM 44000101000111
21 BRAILLE FORM 4
22 LINE 47 144
40 NEXT 2
50 DRAFT, LIG 69, 70, 101
60-94, CD 73, 85, CD 86-100,
101-110, 110-114, 117, 121, 125

Tienda la rutina hacia RDW (Estar) y anímate la siguiente orden para evaluar la actividad: **ESTRUCTURA**

Call 800-227-7537

Domic: "y" es la constante homóloga, "y" la constante divergente y β la constante en donde se establece el radio del radiofórmico presentado en las constiutidas, entre otras.

La esperanza de estancia es muy útil para identificar a los pacientes. Participa en los programas que se están preparando para ellos. Si los pacientes se encuentran, aunque se desvíen que han estado con la esperanza de estancia, ya que estos comprobables con la otra cara.



SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como, conforme cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo está sucio.

Por causa de las cargas eléctricas las cercanas mediciones acumulan polvo y suciedad, que en ordenadores no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intenta usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, solamente de no servir para nada, provocuen un daño irreparable. El kit de limpieza Master Cleanse sólo ofrece especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectiva de limpiar todo y ahorar tiempo y tamaces al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más versátil y compacto.

Servicio para limpiar unidades de discos duros, teclados, tarjetas paralelas, monitores, impresoras.

El kit se compone de un disco de limpieza, una brocha de airo, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con líquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 3 1/2" Ref.: CS-45

P.V.P. 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 5 1/4" Ref.: C500

P.V.P. 4.500 Ptas.



El kit incluye todo lo que es necesario para acabar con la suciedad en su ordenador



El disco de limpieza de 3 1/2" se usa para solucionar los problemas que provocan daños en las unidades sin discos duros.

Es particular, por su compacto sistema ofrece polvo y suciedad.



El disco de limpieza para unidades de 5 1/4" es ideal para solucionar el sistema de limpieza.



La limpieza y el polvo en las teclas puede originar problemas de funcionamiento en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

LA AVENTURA FANTASTICA



TM